

Мастер Аурем: "Не доверяй своей памяти. Настоящая сила скрыта в тонких деталях, которые мы всегда пропускаем, пока не вернемся назад, чтобы рассмотреть их. Именно по этому ты должен записывать это, даже если считает это бессмысленным. Та вплетен в нити Судьбы, Арктос, но это далеко не всегда очевидно даже тем, кто может это увидеть. Только читая записи, можно понять Образы".

Где начало?

Я никогда раньше не вел дневник. Слишком много работы, знаете ли. Это что-то, что нужно делать каждый день, не важно, дождь на улице или солнечно. В противном случае начинаешь себя чувствовать виноватым. Ну и конечно они сказали мне что это именно то, что мне нужно сделать. Начать вести дневник. Дисциплина говорили они. Это то что мне надо говорили они. Черт побери... "Магический" дневник для записи "магических изысканий".

Есть ли в этом смысл? Как ни странно, но да, есть. Если бы мне сказали это несколько месяцев назад, я бы рассмеялся вам в лицо и начала продумывать какую-нибудь каверзу, с целью донести до вас всю несостоятельную вашей хиповатой идеи. Что я могу сказать? Я был молод, глуп и был Спящим. (Обратите внимание, многие важные слова маги выделяют с заглавной буквы).

Итак, вот он. Дневник. Предполагается, что он будет только для меня и никто, никогда не будет в него заглядывать. Но я знаю Мастера Аурема и Потестоса (да где они выкапывают такие имена?!). Они обязательно заглянут в него, просто чтобы проверить, как у меня получается. Да черт побери, они и прямо сейчас могут смотреть что я делаю, насколько я знаю. Я не знаю заклинаний, которые помогли бы мне определить, здесь ли они, и даже если бы знал, как только я начну колдовать, они спрячутся прежде чем я их обнаружу. Так что, если вы читаете это, уважаемые мастера - подавитесь!

Гадание. Таинство Пространства. Я пытался изучить его. Изучил только основы. Все эти разговоры что пространство это всего лишь иллюзия, что на самом деле все окружающее находится в одной точке и т.п. и бла-бла-бла. Я изучал основы философии в школе - Платон и прочая херня, но ни один из них не выносил мозг, как эта магическая трахамудия. Дело в том, что я должен держать в этом дневнике "Гадательные записи". Понимаете, когда вы колдуете заклинание, которое направленно на то, что вы не можете услышать или увидеть, вы должны ориентироваться на Образ предмета/существам/места и т.п. Напоминаю, расстояние это всего лишь иллюзия (да и хрен с ней), то есть сложность не в расстоянии как таковом, а в картинке, которая проявится в вашем разуме относительно того, что вы хотели увидеть. Чем не понятней картинка, тем сложнее заклинание.

Гадательные записи, это коллекция фотографий (они работают лучше всего) или рисунков, которые помогают сосредоточиться и увидеть местность на картинке или фото на данный момент. Продвинутые маги не страдают такой фигней. Они могут с лёгкостью запоминать интересные им места, чтобы потом использовать свои воспоминания в заклинаниях. Но то продвинутые маги, к которым я не отношусь. Я пока в некоем варианте магического "детского сада". Именно по этому

мне нужны эти долбанные фото и рисунки, что при необходимости я мог ими воспользоваться в своем гадании.

Ладно, это все лирическое отступление. Они сказали, что я должен описать всю свою жизнь до этих дней, типа школьного сочинения "как я провел лето", только вот лето - длиною во всю мою жизнь. Зачем? Я спросил их.

Арктос. "Маленький медведь". Так Морвран называет меня. Мое Теневое имя. Нельзя использовать свои настоящие имена в магическом обществе. То же Гадание относится к симпатической магии, как они ее называют. Если они знаю твое настоящее имя - ты попал. Именно по этому сложнее увидеть определенный Образ, если не знаешь его настоящего имени. Так что, мы используем эти прозвища и клички, как дальнбойщики по рациям или как боевые пилоты - о, черт! Только сообразил, и как супергерои тоже. Большая часть из магов выбирает такое имя для себя самостоятельно, но не я. Я тогда был слишком взволнован и Морвран придумал мне мое. Да и какая разница? Мне нравится.

Морвран. Этот престарелый аналог Шона Коннери спас мою задницу, когда я ввязался в самое ужасное приключение во Вселенной. Он тот парень, который привел меня сюда и показал мне Мистериум. Позже я разговаривал с ним. Ладно, если я хочу все таки вести этот дневник, нужно начинать по порядку.

Я родился примерно 20 лет назад, плюс минус пару лет (Я не буду точно говорить свой возраст, номер паспорта или имя, по причинам, которые я описал выше). Мои родители не особо уделяли мне внимание или баловали лаской. Скорее наоборот. Они не плохие люди, просто нарциссические яппи.

Я частенько оставался сам по себе, и зарабатывал свой "неустойчивый моральный компас" как выразился школьный психолог. Я делал все, что положено было малолетнему преступнику, я преступал закон, но никогда не был пойман и потому не выучил этот урок. С огромным трудом я поступил в колледж, в основном благодаря тому, что мои родители не могли смириться, что у них будет сын без образования. Они дали взятку декану этого мелкого провинциального художественного колледжа (нет, я не напишу его название, хотите подробностей - нанимайте частного детектива). В принципе мне нравилось. Я даже начал неплохо рисовать. Но я был не уверен, что это именно то, чем я хотел бы заниматься по жизни.

Потом я встретил Зигмунда. Он был странным парнем, который увлекался "магией", Кроули и тому подобным оккультным дерьмом. Я пишу "магия" в кавычках, так как на самом деле это не была настоящая магия. Это было тем, что Спящие понимают как магию, и что я понимал как магию. Это было круто и интересно, и как бы ставило нас на ступеньку выше окружающих, давая все поводы задирать нос по поводу и без. Боже, какие же мы были придурки.

В любом случае, Зигмунд был нео-готом. Он делал себе мейкап, носил черные ногти и обладал способностью повернуть нападки на него так, что его оппонент начинал нести чушь и в конечном итоге отставал опозоренный. Я начал тусить с ним и изучать "магию".

Я думал, что наконец то нашел то, что я всегда искал, но не знал что ищу. Что то типа этого - образы, ритуалы, вся эта атмосфера - все это затягивало меня вся глубже и глубже. Я тогда был на краю. Я реально рисковал потерять все, что у меня было в жизни и отдаться только этой "магии".

Одной ночью, Зигмунд начал укорять меня в том, что я давно обещал вызвать Демона Гозтию, но все не делаю этого. Я не мог этого так просто оставить, и вот я, Зигмунд и один мелкий парень, который постоянно крутился рядом с нами, звали его Томас, достали Малый Ключ Соломона и начали призыв.

Было довольно странно. Тени зашевелились, как если бы кто-то специально дергал источник света. Но никто его не трогал. Томас испугался и убежал, но я продолжил и скомандовал теоретически призванной сущности, чтобы она помогла мне на экзаменах, которые будут на следующей неделе. И мне показалось, что я получил даже какой то ответ. Потом все закончилось. Мы с Зигмундом посмеялись и пошли ещё за пивком, обсуждая эту забавную "шутку".

Мне было слишком лениво учиться и я знал что пропустил очень много материала, но экзамены я сдал успешно. Странно. Когда Зигмунд услышал об этом, он потребовал чтобы мы провели ритуал ещё раз, но на этот раз он позовет человека, который привел его самого в "магию". Следующей ночью он представил мне его, или, если точнее - ее. Тошая, одетая во все черное и называющая себя Ангрбода девченка. Классическое имечко для Гота...

Она захотела посмотреть, как именно я производил призыв и даже предложила свою книгу о демонах. Я о такой даже не слышал. Это не было стандартное издание S.L. MacGregor Mathers или Golden Dawn. Больше было похоже на Лавкрафта: произносимые имена или отвратительные изображения. Ангрбода указала на этого демона в книге, объяснила как произносится его имя и предложила его вызвать.

Я делал все то же, что и раньше, но просто называл другое имя. Но происходящее не было похоже на то, как было раньше. Громадная трещина перечертила стену комнаты и как будто рывком раскрылась. Из нее вышла какая то темная тварь и уставилась на меня своими насекомоподобными глазами. Я вам клянусь. Глаза были как у жука какого-то или у мухи. Я уже хотел заржать, думая что это розыгрыш какой-то, но что то как будто взяло меня невидимой рукой за внутренности. Я чуть не обделался.

Ангрбода закричала: "Это твой повелитель! Склонись перед ним!". Существо вытянуло что-то, что можно было бы определить как руку и я жутко испугался. Я спрятался за спину Зигмунда и

существо схватило его вместо меня. Оно закинуло его в трещину в стене. Он кричал. Страшно кричал. И я впервые почувствовал муки раскаяния. Я подскочил к стене и схватил Зигмунда. Он ещё был частично здесь, хватаясь за стену. Сильнейший ветер втягивал его в трещину. Я пытался помочь ему. Но он не удержался. Его засосало внутрь.

Не легко писать об этом. Я думал, что справился с этим. Но теперь мне нужно собраться с духом и написать это.

Ладно. Я собираюсь закончить рассказ.

Я услышал что-то позади себя и обернулся как раз вовремя, чтобы успеть убраться с пути этой твари, которая и меня тоже хотела закинуть в трещину. Поначалу я не мог понять, что же это было такое, но потом, я внезапно понял. Это существо не относится ни к одному из тех, кого принято называть ангелами или демонами. Оно не отсюда. Оно чуждо нашему миру даже больше, чем те самые ангелы и демоны.

Все это было даже более реально, чем реальность. И я понял, что ничего подобного я больше никогда не увижу в своей жизни (и слава богу). Там же, я поседел. По крайней мере, я так думаю. До событий в этой комнате у меня были черные волосы. Теперь они абсолютно белые. А потом я перестал быть в этой комнате.

Я был на черной, безликой равнине, надо мной плыли темные облака. Они были так близко, что казалось что неба тут нет вообще. Недалеко от меня возвышалось огромное строение, похожее на небоскреб, но без окон. Казалось, что это строение целиком создано из какого-то темного металла. Дверь в строение была открыта, и из за двери проникал свет. Я как в трансе, со стороны наблюдал как я же иду к этой двери. Не совсем верно. Больше было похоже как некая часть меня приняла решение пойти к двери и не спрашивать о остальной части меня мнения по этому поводу. Этот идиот, который был моей частью получил в этом мире власть.

Помещение внутри было похоже на подземелье или камеру пыток, за исключением того, что все было очень чистым и блестящим. Было чувство, что это не просто какая-то декорация, а все очень серьезно. На стене висели цепи и кандалы, измаанные засохшей кровью. А на самих стенах были вырезаны, или выдавлены или ещё как то написаны различные имена. Там были имена на английском, арабском, некоторые были, я не знаю на каком, вроде японский или китайский или что-то такое. Все возможные языки были представлены.

Потом я заметил исповедальню, как в католических храмах. Я вошел и сел. Священника не было. Но я начал исповедоваться. Я плакал как ребенок, рассказывая о всех своих грехах, просил второй шанс. Я знал, что когда все это закончится, монстр сожрет меня. Когда я вытер слезы и более-менее пришел в себя, ни исповедальни, ни цепей с кандалами уже не было. Помещение было пустым и чистым, а на стене появилось новое имя, начертанное с использованием идеальных линий и пропорций.

А потом я опять оказался в комнате. Тварь только только начала двигаться на меня, как будто времени практически и не прошло. Но теперь я не боялся. Теперь я собирался надрать зад этой твари.

И в этот момент прямо через окно ворвался парень на мотоцикле. Его мотоцикл ещё не успел остановиться, а он уже выхватил какой-то огромный пистолет и выстрелил точно в голову этой твари. Великолепный выстрел. Но это был не обычный пистолет. Это было что-то, похожее на бластеры из "Звездных войн". Яркий импульс впился в голову твари и она развеялась. Я имею в виду в прямом смысле. Она распалась на куски, а они уже распались на более мелкие и так до тех пор, пока от нее ничего не осталось. Трещина в стене захлопнулась с громким хлопком.

Мотоциклист направил свой ствол на нахмурившуюся Ангрбоду. "Иди ты на хуй, Ангрбода" сказал парень. Я не видел выражение его лица из-за закрытого мотоциклетного шлема.

"Давай договоримся, Зенон", сказала Ангрбода. "Я заберу мальчика и уйду".

"Ты вызвала Пожирателя на моей территории, и ты думаешь я просто так уйду? Уебывай отсюда самостоятельно, или мы узнаем, кто тут главный".

Ангрбода глянула на меня, но молча ушла. Она явно не была довольна, но связываться с этим парнем тоже не хотела. Кто захотел бы? Он был похож не героев боевиков, или что то такое.

Мотоциклист - Зенон - посмотрел на меня.

"Тупой кусок дерьма. Убирайся из моего города."

"Ты не можешь просто так выкинуть меня", крикнул я. Весь ужас и страх произошедшего наконец то дошел до меня. То ощущение подъема, что я испытал в стальной башне ушло.

"Надо было думать об этом раньше. Пошел вон." - он наставил на меня пистолет и я убежал.

Я никогда еще не был бездомным. Я не знал что теперь делать (да и сейчас не знаю). Я оказался в лесу, залез в какую то пещерку и свернулся калачиком, замерзая и трясясь от страха. Следующее что я помню, как какой то чувак стучит по мне тростью и говорит "Эй маленький медвежонок, проснись, спячка закончилась!"

Это был Морвран, конечно. Он дал мне еды и объяснил, что произошло и с чем я столкнулся. Он знал эту Ангрбоду и приглядывал за ней. У меня была каша в голове, но я знал, что этот чувак, похожий на Арагорна говорит правду. Он был очень странным, но я откуда то знал, что могу ему доверять. Я не знал откуда. Я попросил его научить меня, как защищаться от демонов и подобного дерьма, объяснить что же это за цепи и кандалы, что за стальная башня, откуда там взялось мое имя на стене и т.п. Он терпеливо выслушал меня и покачал головой.

"Ты отмечен судьбой. Я вижу ее метку на твоей душе. Ты Пробужден в Сторожевой Башне Стальной Рукавицы. Твой Путь не такой же, как у меня, но в моем Ордене есть те, кто сможет обучить тебя."

И вот, он привел меня сюда. В эту элитную, частную школу. (Опять же, без названий). Директор - Мастер Аурем - не выглядел счастливым, когда увидел нас, и стал ещё менее счастливым, когда Морврван рассказал ему мою историю. "Мальчик, готов ли ты стать тем, чем не являешься? Хозяином своей души?" Я знал что нужно сказать, хотя ни хера не понимал в том, что происходит.

И вот я тут.

Пишу этот дневник. Прошло лишь несколько недель, как меня обучают как мага Ордена Мистериум. Так я называю себя сейчас: маг. Один из Пробужденных.

До того момента, как мое имя было написано на стене Сторожевой Башни, я был Спящим. Так их называют маги. Сейчас я Пробудился. Мое имя присутствует в Высшем Мире, как они его называют. Моя Сторожевая Башня лишь одна из пяти, каждая из них находится в разных местах, описания которых звучат так, как будто это истории из книжек. Но это не так. Все сказки и мифы являются лишь отражением истинной реальности. Наш мир зовется Падший Мир. Ну, мы с вами и так знаешь что живем в глубоком дерьме, так ведь? Мы живем в "половинном" мире, в котором не хватает одного важного компонента: души.

Так говорят Пробужденные. Душа. Часть нас, которая осталась там, в Высшем Мире. Однажды она спустилась сюда, в Падший Мир и попала в ловушку. Все мы попали. Мир разделился на две части, и между ними раскинулась Бездна. Именно туда я заглянул. Это место, откуда пришло то существо. То место, куда попал Зигмунд.

Черт. Я сделаю все, чтобы вернуть его. Чувство вины временами бывает очень сильно. Я имею в виду, что он бывал временами невыносим, но таким же был и я. Он не заслужил этого.

В любом случае, существует целая подпольная сеть магов. Настоящих магов, а не таких, какие были мы с Зигмундом. Никто кроме магов не знает о ней. Спящие игнорируют эту сеть, по крайней мере до тех пор, пока не пробудятся, но тогда они становятся уже одними из нас. Но до тех пор - они опасны. В их душах есть частичка Бездны, и она хочет утащить всех нас вниз. Если они становятся свидетелями нашей магии, случается всякая фигня. Наши заклинания барахлят, маги сходят с ума, мир изменяется вокруг нас и даже странные существа просачиваются в наш мир. Мы не хотим этого. Когда ты колдуешь заклинание, ты как бы переносишь законы Сферы твоего Пути на наш, Падший Мир. А для этого нужно пересечь Бездну. Иногда ты захватываешь частичку Бездны с собой. Спящие могут поспособствовать этому, если просто будут смотреть на тебя.

Жутковато... Именно по этому они не могут знать про нас, про магию, про то, в какой жопе на самом деле этот мир.

Мастера Аурем и Потестас не хотят чтобы Ангрбода могла наблюдать каким-либо образом за этим местом. Они опасаются что она будет следить за мной. Они учат меня заклинанию "Исчезновение", искусству спрятать себя от магических шпионов. Ты учишься скрывать свою ауру - свою магическую сущность, то что отображает твою душу - и затрудняешь возможность наблюдать за тобой издалека.

Это значит, что я должен забыть свою предыдущую жизнь. Я вряд ли когда ни будь вообще увижу своих родителей. У меня никогда не было большого числа друзей, по крайней мере таких, с которыми я близко сошелся. Про это все стоит забыть. Меня просто нет, я не существую. У меня даже нет имени (которое я бы мог написать тут).

Я теперь маг.

Я могу все.

Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.

Его статус: перевод редактируется

Переведено на Нотабеноиде

<http://notabenoid.com/book/52880/227357>

Переводчики: volaslav

Пуля свистнула, пролетая очень близко от уха Зенона, невероятно близко. Он не нервничал и не собирался давать своим преследователям шанс. Одной рукой он вел мотоцикл, во второй сжимал колоду игральных карт. Ему нужно было сделать выбор, куда поворачивать. Транспорт стоял в пробке, а тротуары были одновременно слишком многолюдны, чтобы суметь там проехать и слишком малолюдны чтобы скрыться от преследователей. У него оставался только один вариант - свернуть в аллею. Вот только в какую? В левую или правую?

Он сконцентрировался, вызывая к своим инстинктам в поисках ответа - у них всегда был ответ - он увидел, как прохожие поворачиваются в его сторону, шокированные стрельбой. Он оглянулся и заметил, что седан с преследователями намного ближе, чем он думал. Черт, подумал он, они что, получают от кого-то помощь?

Он рванул руль направо и дав максимальный газ, понесся по аллее. Он выбрал эту аллею инстинктивно, где то глубоко в подсознании понимая, что это лучший вариант. Он искренне считал

что это лучший вариант и грязно выругался, обнаружив перекрывающую аллею сетчатую решетку. Что за нахер? Эти говнюки точно получают какую-то помощь! Он услышал скрежет шин, когда седан свернул в эту аллею. Теперь в любую секунды преследователи опять могли начать стрелять, а его удача похоже кончилась. Настало время попробовать другой трюк.

Он направил свою волю на то, чтобы переднее колесо его мотоцикла поднялось в воздух, как если бы его тянул невидимый кран. Потом он отпустил его, а все остальное сделала физика и гравитация, перекинув его мотоцикл по инерции через сетку. Моя мама всегда ненавидела Ивела Книвела. Она боялась что я попробую что либо из его трюков. Это для тебя, ма!

Материалист упирается на факты, на историю,

на силу обстоятельств и животные потребности человека;

идеалист - на силу Мысли и Воли,

на вдохновение,

на чудо...

- Рáльф Уóлдо Э́мерсон "Трансценденталист"

Магия, это то, о чем все мечтают, но, кажется, никто ей не обладает. Сила, которая позволяет создать что-то из ничего, превратить человека в жабу, проклясть врага и весь его род или вызвать молнию с небес, обрушив ее на город - все это способности, которым обладают волшебники в мифах, легендах и рассказах. Демоны и монстры также обладают силами, но одновременно с этими силами они получают большие ограничения и проклятья. Маги обладают силой знаний о том, когда и как применить силу. Это конечно тоже ограничение, но это самоограничение, делающее эту дисциплину редкой в этом мире.

Маг: Пробуждение - это игра про таких магов и про соблазны и искушения, которые встречаются им на нелегком пути познания и просвещения. Очарование власти постоянно стремится совратить их с пути мудрости.

Маг - это тот, кто Пробудился, кто смог избавиться от древнего проклятия, наложенного на смертных. Души большинства смертных спят, не подозревая о том, какие силы они могли бы использовать, чтобы изменить свой мир. Правда была спрятана от них много поколений назад; все что они знают - это ложь. Маги могут видеть сквозь ложь и могут использовать то, что дано человеку от рождения - Магию.

Современный мир магии.

Маги живут здесь и сейчас, возможно даже на этой улице. И хотя их общество больше похоже по своему типу на феодальное, с раздробленными регионами, которые не имеют друг с другом связи, они все равно путешествуют, используют мобилки и Интернет, также и как и большинство

современных людей. Однако, они также живут и в мире, где накопленные тайны являются вариантом валюты. Разногласия между лектором и студентами, мастером и адептами вносят разногласия, в которых ученики обвиняют учителей в сокрытии знаний, а те, в свою очередь, называют учеников недостойными для принятия этих знаний. Когда маг больше не может работать со своим учителем, он покидает его с целью найти собственную обитель и кагал - группу магов, которым он мог бы доверить свои секреты (ну, или так это должно быть в теории...)

Как показывает практика, кагал магов частенько является все тем же, от чего маг бежал. Все крутится вокруг все той же темы - сокрытие секретов.

Маги выбираются из своей обители только по большой необходимости, в поисках магических сил или новых мистерий, или для создания альянса (временного) с другим магом, от которого им что либо надо. Духовные сферы могут быть открыты для их освоения, но маги зачастую видят лишь малую часть окружающего их мира, который выходит за границы их интересов.

Человечество, в большинстве своем, не в курсе о существовании такого оккультного подполья. Волшебники и ведьмы живут на обычных улицах и иногда выходят в обычный магазин за покупками, но общественность игнорирует этот удивительный факт. И даже, если бы существование магов стало общеизвестным, многие бы просто не поверили бы в это, а те, кто поверил бы испытывали бы только тревогу и страх а не удивление и благоговение. Магия идет по миру, но большая часть населения не видит этого.

Высшая магия

Маги видят магию несколько не так, как это описано в оккультной литературе, хотя и многие элементы от туда используются. Вместо того, что практиковать знаменитые практики типа Вуду, Кабализма, Таоизма или иного подобного, Маг является просто смертным, который пробудился и видит мир несколько реальней, чем остальные люди. Такой Пробужденный использует магию с помощью этого невидимого мира.

Все магические практики, описанные выше, в какой то мере рассказывают о существовании Высших Сфер, но ничто не в силах подготовить мага к встрече с ними. Для этого маг должен пройти весь путь, войти в реальность, которая неизвестна обычным оккультным обществам.

Персонажи этой книги не стереотипные одинокие старики, живущие в высоких башнях, как о них думают многие. Персонажи тут объединяются в группы, кагалы и другие объединения для достижения общих целей, для получения магических знаний и подобного. Группа магов может достичь тех же результатов что маг-одиночка но несравненно быстрее.

Тем не менее, работать вместе с другими магами - очень тяжело. Каждый из них обладает своим видением проблемы, своими целями и руководствуется известными только ему причинами.

Зачастую бывает так, что маги очень тщательно скрывают результаты своей работы и исследований друг от друга до тех пор, когда они просто вынуждены раскрыть свои секреты по тем или иным причинам. Это становится хорошим заделом для паранойи, особенно учитывая тот момент, что очень часто маги понимают тот факт, что знания должны быть получены за что-то, а не просто так. Само обучение магии предполагает постижение тайн и разгадку секретов. В Мире Тьмы, знания - это сила.

Вековая мечта власти

В то время как редкие представители магов могут проводить время в созерцании собственного пупка или величайших тайн Вселенной, большая часть магов всегда в эпицентре всех событий. Они не просто думают, они ещё и действуют - магией.

Маги - тайные воротилы мира. Они меняют реальность под себя - во зло или добро. Их никто не замечает, их силы невидимы для Спящих, обычные люди, пораженные проклятьем слепы к правде. Хуже всего, когда какой либо из Спящих получает представление о правде, увеличивая шанс того, что что-то может пойти не так, что произойдет Парадокс, который изменит реальность не так, как задумывал маг.

Магия - это не цель, это средство. Цель - достигнуть Высшего мира - высшей реальности, которая является источником магии, чтобы ограничения Падшего мира (нашего мира) больше никогда не влияли на мага. Некоторая ограниченность простых смертных также бывает и среди магов. Множество магов соревнуются между собой, в своем стремлении достичь вершин, так, как будто есть какое-то ограниченное кол-во билетов в Высший мир, которые могут закончиться. Только некоторые из магов понимают, что только решив все свои проблемы на всех фронтах, любая индивидуальность получает шанс к вознесению.

Маги сражаются за свою судьбу. Они делают это не на какой то вымышленной шахматной доске, а на обычных улицах, которые являются их домом. Путешествия в Теневую сферу, дом для духов и приведений, отделенный от материального мира невидимым барьером, может дать знания и силу, и одновременно с ними может открыть мага для истинных врагов Пробужденных. Как бы то ни было, все полученные знания и силы все равно предстоит вернуть в реальный мир, так как только здесь они могут быть полезны. Тут есть множество препятствий, от соседских магов и до легендарных Экзархов в их космических дворцах (это легендарные маги, которые, как говорят, контролируют реальность и стремятся предотвратить Пробуждение Спящих.)

Постоянными противниками всех магов являются Провидцы Престола, маги мистического ордена, которые стремятся к контролю над миром во славу Экзархов. Провидцы не владеют на прямую государствами, но обладают очень сильной бюрократической машиной, которая может ускорять или замедлять развитие государств.

За спиной Провидцев стоят Экзархи. Маги, которые согласно древних мифов вознеслись в Высший мир и имеют собственное представление о всей реальности и которые до сих пор правят. Невидимые ни для кого, включая Пробужденных. Эти секретные мастера и древние архонты, как говорят, манипулируют реальностью так, что это не видят даже Пробужденные. Только некоторые из самых мудрых Пробужденных могут различить их призрачную руку за происходящими событиями.

Но не все потерянно. Власть Экзархов не абсолютна, так как существуют Оракулы, которые противостоят Экзархам на их же уровне. Также как и Экзархи, Оракулы однажды вознеслись, и начали партизанскую войну против ложных правителей, надеясь на тот день, когда достаточное количество смертных пробудится, чтобы дать бой Экзархам и победить. Не все маги верят в существование Экзархов и Оракулов, но легенда живет, мотивируя многих магов на их пути к силе.

Тема: Власть развращает.

Это опасность магии. Власть может развратить мага. Получая больше сил, контролируя реальность с помощью своих заклинаний, он рискует лишиться своей натуры, забыть про ограничения собственного разума, тела и души. Некоторые маги становятся бездушными. Их мало волнует тот факт, что их магия может нанести кому-то вред.

Другие маги не видят причин, по которым они стали бы себе отказывать в магии даже в самых банальных и бытовых делах, которые, как считают их более мудрые коллеги должны были быть выполнены без использования высших сил.

Бездна, которая отделяет мир, который мы знаем от Высшего мира, как говорят, растет с каждым злоупотреблением магии. Каждый раз, когда маг провоцирует Парадокс из-за неудачного заклинания, миры отделяются все дальше и дальше и все меньше и меньше душ Пробуждается. Один мистический орден Стражи Покрова является по сути магической полицией, наказывая тех магов, которые нарушают принципы молчания и секретности, тем самым разрывая само мироздание.

Балансировать между силой и мудростью не так легко, как может показаться для тех, кто желает чтобы их мечты стали реальностью. Кроме неких метафизических последствий, есть и вполне прозаические проблемы: никто не любит придурков. Маг, который не может контролировать свою волю, может довольно быстро обнаружить что стал изгоем (в лучшем случае) или вообще умереть, если умудрился нажать себе врагов.

Настроение: Древняя Тайна

Истинная природа реальности является непостижимой тайной. В каждом мистическом ордене есть свое понимание тайн реальности, но ещё никто не смог подтвердить их. В конце концов, тайна все равно остается. Эта тайна занимает умы Пробужденных. Они ищут способы чтобы проникнуть за

ее грань, ищут ответы, хотя каждый ответ только создает ещё сотни вопросов. Это некая общая метафизическая тайна Мира Тьмы для Магов.

Как использовать эту книгу

Главы этой книги рассказывают о различных моментах современного магического мира. Эта глава позволяет вам поверхностно взглянуть на магов в сеттинге Мира Тьмы.

Первая глава более углубленно рассматривает магическое общество, включая мифологию Пробужденных и природу вселенной. Тут описываются Пути, Консилиумы, Lex Magicus и Невидимые Сферы.

Персонажи описываются во Второй Главе, которая предоставляет информацию о создании персонажа и возможностям его связать с правилами игры, вводя в игру вместе с другими персонажами.

Третья Глава - самая большая глава книги. Она описывает самое главное для магов - магию. В ней приводятся описания для заклинаний для каждого из Таинств, различные правила применения заклинаний, правила для собственной души и описание сверхъестественного мира, который окружает мага.

Процесс создания историй для игры описывается в Четвертой Главе. Тут есть предложения по ходу повествования, направления и ответвления от него. Представлены примеры возможных конфликтов и длинный список возможных противников, которые могут бросить вызов любому магу.

Первое приложение описывает Наследия, т.е. методы, с помощью которых маг может переступить определенную черту, сам став воплощением магии. Эти секреты передаются от учителя ученику и позволяют расти в своем Пути так, как никто не смог бы предположить.

Наследие подразумевает тот факт, что каждый игрок может поднять своего персонажа до нереальных уровней, и даже создать собственные Наследия.

Ну и на конец, Второе приложение предлагает простую игру в Бостоне и его окрестностях (в том числе, конечно, Салеме). В этом повествовании есть все что нужно - аура уникальных сверхъестественных секретов, включающих в себя множество не игровых персонажей.

Источники вдохновения

Маги, волшебники, ведьмы, заклинатели - не важно как их назвать, все они люди, которые могли использовать магию и которые фигурировали в древнейшей людской истории. Наскальные рисунки, найденные в пещерах Ласко во Франции показывают шаманов и их силу на священной охоте. Маги всегда были и будут рядом с нами, пусть даже в книгах или фильмах. Следующий текст предлагает различные книги, фильмы и музыку, которые могут помочь с составлением Магической хроники. Не все из них конкретно о магах, но общая тема повествования, тайны и мистики присутствует.

Книги

Фантастика

"Прометэа" Алана Мура. Серия графических новелл, повествующая о девушке, которая попала в оккультный мир, который остается невидимым для окружающих. Служит отличным введением в Кабалу в оккультной перспективе.

"Американские Боги" и "Песочный человек" Нила Геймана. Магия и мистика в современном мире.

"Цикл о Земноморье" Урсулы Ле Гуин. Произведение, где главными действующими лицами являются маги (не смотрите телевизионную адаптацию).

"Джонатан Стрендж и мистер Норрелл" Сюзанны Кларк.

В альтернативной Англии 19 века, где когда-то существовала магия, пока не пропал некий Вороний Король столетия назад. Два джентльмена хотят вернуть магию.

"Лорд Дарси" Рэндала Гаррета. В этой книге собраны все истории, которые Гаррет написал о Лорде Дарси, оккультном исследователе Герцога Нормандии. События происходят в альтернативной реальности, где династия Плантагинетов Ричарда Львиное Сердце все ещё правит.

«Illuminatus!» Роберта Ши и Роберта Антона Уилсона - классика 70-х, описывающая странности контр-культуры оккультизма.

Работы Лавкрафта и других авторов, пишущих в стиле Мифов Ктулху.

Работы Фéliпа Кíндреда Дика.

Научно-популярная литература

The Dream and the Underworld Джеймса Хиллмана. Основатель архетипической психологии (вдохновленный работой Юнга) говорит что душа и боги до сих пор преследуют нас в современном мире.

Магический компаньон: Практическое и Энциклопедическое пособие о Магической и Религиозной системе символов от Била Виткомба.

Один из лучших ресурсов для Рассказчика.

Скрытая мудрость: Руководство по западным внутренним Традициям под редакцией Ричарда Смолей и Джей Кинни. Отличное исследование западной магии и ее многочисленных традиций.

Книга Лжи: Дезинформирующее Руководство о магии и оккультизме. под редакцией Ричарда Мецгера. Интригующий учебник по современному магическому мышлению, от хаоса магии до НЛП, и как корпоративные логотипы могут быть формой магических символов, используемых для тонкого контроля сознания.

Временная Автономная Зона от Хакима Бея. Увлекательное чтение.

Фильмы

Пи, режиссер Даррен Аронофски. Станный инди фильм о математике, который обнаруживает тайное имя Бога в Математической формуле. Тайные группировки хотят заполучить это имя.

Лестница Иакова, режиссер Эдриан Лайн. Шедевр метафизического ужаса о ветеранах Вьетнама, которые либо сходят с ума или обнаруживают, что реальность не такова, какой должна быть.

Темный город, режиссер Алекса Пройаса. В то время как это действительно фантастика, это отличный образ мира, который управляется невидимыми существами и одного человека, который может смотреть сквозь иллюзии - в буквальном смысле Пробудился.

Memento, режиссер Кристофер Нолан. Не о магии вообще, но он предлагает некоторые полезные идеи, как можно оперировать магией Разума.

Рукопись Сарагоса, режиссер Войцех Хас. Станный старый фильм о загадочных встречах с духами и кабалистами.

Плетеный человек, режиссер Робин Харди. Триллер о полицейском, который расследует предполагаемое исчезновение маленькой девочки на уединенном британском острове. Он обнаруживает, к своему ужасу, что местные жители являются последователями Старых Путьей.

Дьявол выезжает, режиссер Теренс Фишер.

Британский Молот - фильм с участием Кристофера Ли. Он играет фокусника который помогает сатанинской секте.

Проклятие Демона, режиссер Жак Турнер. Классический фильм ужасов о фокуснике, который убивает за счет использования рун для вызова демона.

Другие источники вдохновения:

Король-рыбак, Голый завтрак, Ре-аниматор

Телевидение

"Задверье" сериал по мотивам Нила Геймана.

Карнавал. Сериал о конфликте между добром и злом в то время, когда странные вещи могли все еще существовать, до первого испытания атомной бомбы в Нью-Мексико. Главные герои очень похожи на магов, со способностями, которыми другие люди не обладают.

Узник. Классический шпионский триллер, раскрывающий мир заговоров внутри заговоров - все происходит на одном небольшом острове.

Музыка

Предложенная музыка может помочь наладить нужное настроение для игры. У всех музыкальные вкусы разные, так что выбирайте музыку с умом.

Транс музыка Саша и John Digweed, например, Связь, которая включает диски от обоих ди-джеев.

Музыка Нусрат Фатех Али Хан. Песнопения удивительных Qawwali певицы может установить настроение для экзотического ритуала. Ночь на Лысой горе, на Мусорского. Большая часть фильма продолжается общественности знает это как часть саундтрека к Фантазия Уолта Диснея, для кульминационной сцене с демоном.

Чернобог. Все, Бетховена или Вагнера. Оба композитора производит помешивая, энергичный работу, которая иллюстрирует силу. Саундтрек к фильму Sorcerer, по Tangerine Dream. Странная, галлюциногенная электроника.

Лексикон

Эфир: Высшая Сфера, в которой правят Таинства Энергии и Прайма. Маги, идущие по Пути Обримос обретают Сторожевую башню в этой Сфере.

Бездна: Разлом между Божественным миром и Падшим миром. Говорят, что с каждым Парадоксом, разрыв увеличивается.

Акантус: Маг, Путь которого привел в Аркадию. Акантус воплощает карту Таро "Шут"

Адамантиновая Стрела: Мистический орден, история которого уходит своими корнями в Атлантиду. Они были воинами и солдатами Города Пробужденных.

Адепт: Маг, достигший четвертой степени (4 уровня) в Таинствах.

Аномалия: Парадокс, при котором некоторая область вокруг мага подвергается воздействию негативной энергии из Божественной сферы.

Ученик: Маг, достигший второй степени (2 уровня) в Таинствах.

Аркадия: Высшая Сфера, управляемая Таинствами Судьбы и Времени. Маг, который пошел по Пути Акантус претендует на Сторожевую башню в этой сфере.

Таинство: Секретное учение. Таинства являются по сути 10 элементарными принципами, которые и являются основой всего мироздания. Изучение Таинств позволяет достичь Высших Сфер (а Гнозис отображает силу соединения с этими сферами).

Архимастер: Маг, достигший шестой степени (6 уровня) в Таинствах.

Ars Mysteriorum: Магия. "Искусство Мистерий".

Пространство Астрала: Различают 3 слоя Астрала: Личный (персональный) слой (Онейрос), коллективный (Теменсос) и мир души (Время Мечты).

Атлантида: В мифологии магов, Атлантида была Городом Пробужденных, доисторическим городом-государством, в котором впервые были систематизированы знания Ars Mysteriorum. Четыре мистических ордена утверждают что продолжают его наследие.

Достижение: сила, полученная с помощью обработки собственной души согласно пути Наследия. Специальная мистическая практика, передающаяся от учителя ученику.

Бедлам: Парадокс, при котором маг страдает психическим расстройством и плохой восприимчивостью к магии определенного типа. В некоторых случаях расстройство может быть "заразным", поражая ещё одного или нескольких магов.

Позор: Парадокс, при котором мага поражают различные физические сверхъестественные отклонения (рога, хвост, копыта и т.п.)

Клика: формальное объединение магов. Иногда формируется вокруг некой символической темы.

Консилиум: Высший политический орган Пробужденных в регионе. В нем работают различные Советники из разных Клик магов, иногда принимая коллективные решения. Управляется Иерархом

Советник: Член Консилиума. Их обычно не больше пяти, включая Иерарха.

Смерть: Таинство, основными сферами деятельности которого является: Тьма, распад, эктоплазма, слабость, призраки, кража души.

Владение: Место, насыщенное Высшими силами с помощью одного или более камней душ. Явная магия, используемая во Владении рассматривается как Скрытая, если конечно ни один Спящий не наблюдает за этим процессом.

Неверие: Сила души Спящего, которая может "отменить" существующую магию (параллельно заставляет Спящего забыть о том, что он видел или подменяет воспоминания на другие, имеющие более рациональное объяснение). Также позволяет Спящему развеять Явные заклинания, которые колдуются при его присутствии.

Последователь: Маг, который достиг 3 уровня (3 точки) в Таинстве.

Эфемера: призрачная субстанция, из которой состоят все создания Теневой Сферы.

Экзарх: Мифический архимаг, обитающий в Высшем Мире, один из победителей Атлантической Небесной Войны. Противниками Экзархов являются Оракулы.

Падший Мир: наш, обычный мир, в состав которого входит материальная сфера и Теневая Сфера.

Фамильяр: дух, помогающий магу и мистическим образом связанный с ним с помощью магии Духа. Фамильяры являются великолепными шпионами, которые могут помочь при колдовство гадательных и симпатических заклинаний.

Судьба: Таинство оперирующее такими понятиями как благословения, проклятия, предназначение, удача, клятвы и вероятность.

Последний Довод: легендарное состояние, в котором маг получает прозрение и может вознестись в Высший Мир.

Энергия: Таинство, которое оперирует следующими вещами: гравитация, кинетическая энергия, свет, физика, радиация, звук, погода.

Свободный Совет: Мистический Орден, который официально был создан в начале 20-го столетия. Они гордо отрицают свою связь с Атлантидой и направляют свои исследования на "модернизацию" магии.

Рукавица: Барьер между материальным миром и Теневой Сферой. Сила барьера варьируется от местности к местности, а в некоторых местах барьер может даже исчезать.

Обет: сильное заклинание Таинство Судьбы, которое заставляет цель заклинания выполнить определенные действия или достигнуть определенной цели. С древнеиришского "Табу"

Гнозис: Понимание магов Высшего Мира. Не сознательные знания, а скорее инстинктивные. Это основа пробужденного сознания мага, с помощью которой он налаживает связь с Высшими Сферами. (Таинство обеспечивает только "механизм" по применения в Падшем Мире законов Высшего Мира.)

Гоэтик: прилагательное, описывающее демонов Астрального Пространства.

Стражи Покрова: Мистический Орден, уходящий своими корнями в историю Атлантиды. Они были шпионами и полицейскими в Городе Пробужденных.

Святылище: Место, в котором накапливается и/или генерируется Мана.

Разрушительный Парадокс: Парадокс, при котором заклинатель теряет контроль над своим заклинанием. Оно начинает воздействовать на случайные цели и в некоторых случаях имеет диаметрально противоположный эффект по сравнению с изначальным заклинанием.

Вестник: Официальная должность в Консилиуме. По сути является магом-дипломатом. Вестников обычно отправляют с сообщениями или как послов в Клики или другие Консилиумы.

Иерарх: Лидер Консилиума, обычно один из наиболее влиятельных и сильных магов в регионе.

Высшая Речь: Язык Атлантов. Он сам по себе может изменять реальность. Говорят, это потому, что он является изначальным языком и воздействует на нити плетения мироздания. Также говорят, что именно на нем общаются Экзархи и Оракулы и потому, то место, где они обитают тоже дает определенную силу этому языку. В наши дни он плохо понимается Пробужденными, но может быть использован для колдовства заклинаний, усиливая их при этом. Мозг Спящих не может понять его и они слышат лишь какой-то шум или иностранный лепет, не имеющий для них никакого смысла.

Высокомерие: Действие или состояние ума мага, которые заставляют его сбиться с пути Мудрости (то есть, понизить Мудрость).

Воображение: образ заклинания, который возникает в разуме мага перед собственно колдовством.

Империиум Мистериорум: "Всевластие Мистерий"

Инициированный: Маг, который получил 1 уровень (1 точку) в Таинстве.

Невидимая Истина: Осведомленность и знания о сверхестественном мире, в особенности о Высшем мире и Мистериях. Употребляется как антоним к Лжи.

Наследие: мистическое учение о создании камней душ. Его невозможно выучить из книг, только от мага-учителя. Наследие позволяет магу получить магические достижения.

Лекс Маджикус: основа законов общества магов. Подразумевается, что каждая Клика магов будет соблюдать его. Если нет, Консилиум может повлиять на тех, кто не уважает законы или доставляет неприятности другим магам или Кликам.

Ложь: Мир Спящих, игнорирующих магию и сверхъестественное. Это относится к состоянию бытия в неведении относительно Мистерий, как контраст к определению Невидимая Истина. Также, это относится ко всем силам, которые стремятся утаить истину (в том числе и это относится и к схемам Экзархов)

Жизнь: Таинство, оперирующее такими элементами как: Болезни, эволюция, лечение, метаморфозы и сила

Магические инструменты: предметы, используемые магами для уменьшения шанса проявления Парадокса в процессе колдовства. Маги могут использовать инструменты, которые базируются как на их Пути, так и на Ордене.

Мана: Магическая энергия. Форма праматерии, Мана бывает разной формы и структуры, если воплощена в Тассе.

Явление: Парадокс, при котором существа из Бездны появляются поблизости от заклинателя.

Мастер: Маг, который достиг 5 уровня (5 точек) в Таинстве.

Мастигос: Маги, Путь которых ведет в Пандемониум. Мастигос ассоциируется с картой Таро "Дьявол".

Материальная Сфера: Физическая часть Падшего Мира, единственный мир, о существовании которого доподлинно известно Спящим.

Материя: Область Воздействия Алхимия, элемент Воздуха, Земли и Воды, формировка, трансмутация.

Разум: Таинство, которое регулирует такие элементы как связь, галлюцинации, психические проекции, контроль сознания и телепатия.

Морос: Маг, Путь которого лежит в Стигию. Морос ассоциируется с картой Таро "Смерть".

Мистерии: Пути магии, которые позволяют душе вознестись, минуя Бездну.

Мистериум: Мистический орден, который своими корнями уходит в Атлантиду. Они были учителями и исследователями в Городе Пробужденных.

Обримос: Маг, Путь которого ведет в Эфир. Обримос ассоциируется с картой Таро "Сила"

Онейрос: Личное пространство мага в Астральном Пространстве.

Оракул: Мифический архимаг, обитающий в Высшем Мире, один из тех, кто отстаивал правду в Небесной Войне Атлантов. Оракулы являются противниками Экзархов.

Орден: Формальная организация магов, которая активно ищет новых членов и учит имеющих. Каждый Орден действует сугубо в своих интересах и стремится привить собственные интересы другим Орденам.

Пандемониум: Высшая Сфера, в которой правят таинства Разума и Пространства. Маги которые идут по пути Мастигос обретают здесь Сторожевую Башню.

Парадокс: Временный разлом реальности, появляющийся из-за злоупотребления магией. Есть 5 типов парадоксов: Аномалия, Бедлам, Позор, Разрушительный и Явление.

Путь: Личная связь мага со Сторожевой башней в Божественной сфере, с помощью которой он может пользоваться магией.

Образ: мистическое тело личности, места или вещи, описанная в Таинствах из которых оно состоит.

Пентакль: свободный союз четырех Атлантических Орденов (Адамантиновая Стрела, Стражи Покрова, Мистериум и Серебряная Лестница) и Свободного Совета. Также это понятие относится к Консилиуму, в котором и представлены все эти Ордены.

Практика Познания: Совокупность знаний 1 уровня Таинств, объясняющие возможность получения мистических знаний и понимание феноменов Таинств.

Непреодолимая Практика: Совокупность знаний 1 уровня Таинств, объясняющие возможность магические подтолкнуть определенные события для достижения требуемого результата.

Практика Столкновения: Совокупность знаний 3 уровня Таинств, объясняющих как маг может магическим образом повредить цель.

Практика Созидания: Совокупность знаний 5 уровня Таинств, объясняющих как маг может создать с помощью магии что-то из ничего.

Практика Структурирования: Совокупность знаний 4 уровня Таинств, объясняющих как маг может существенно трансформировать цель.

Практика Совершенствования: Совокупность знаний 3 уровня Таинств, объясняющих как маг может магически укрепить или улучшить цель.

Практика Управления: Совокупность знаний 2 уровня Таинств, объясняющих как маг может магически командовать и контролировать цель.

Практика Экранирования: Совокупность знаний 2 уровня Таинств, объясняющих как маг может магически защитить цель.

Практика Разрушения: Совокупность знаний 5 уровня Таинств, объясняющих как маг может магически уничтожить цель или феномен.

Практика Разгадывания: Совокупность знаний 4 уровня Таинств, объясняющих как маг может рассеивать или отменять заклинания.

Практика Прозрения: Совокупность знаний 1 уровня Таинств, объясняющих как маг может магически воспринимать феномены.

Практика Скрытия: Совокупность знаний 2 уровня Таинств, объясняющих как маг может магически скрыть определенные феномены.

Практика Плетения: Совокупность знаний 3 уровня Таинств, объясняющих как маг может магически изменить цель.

Перводикость: Высшая Сфера, в которой правит Таинства Жизни и Духа. Маги, которые следуют по Пути Тирсис находят Сторожевую Башню в этой Сфере.

Праматерия: Высшая субстанция, также называемая Прайм в Падшем Мире. Известно два состояния Праматерии: Мана и Тасс.

Прайм: Таинство, область воздействия которого: Святилища, иллюзии, наполняемость магией, Мана, резонанс, тасс.

Провост: Официальная должность при Консилиуме. Маг, который находится на этой должности должен следить за выполнением решений и законов Консилиума.

Покой: Проклятье, которое удерживает большинство душ от Пробуждения, закрывает людям глаза на реальность и вводит их в Ложь.

Страж: Официальная должность при Консилиуме. Маг, который находится на этой должности выполняет задачи войн и убийств.

Обитель: Место, где маги или Клики проводят магические изыскания и практикуются в *Argi Mysteriorum*.

Скелестус: "Проклятый". Маг, чья душа запятнана Бездной или он обязан подчиняться существам Бездны. Скелестус создается с помощью Наследия.

Теневое имя: Прозвище, которое принимает маг, чтобы скрыть свое настоящее имя от магов, которые могут использовать симпатическую связь против мага или его Спящих друзей/семьи.

Теневая Сфера: призрачная и эфемерная часть Падшего Мира, отделенная от него Рукавицей.

Серебряная Лестница: Мистический орден, который своими корнями уходит в Атлантиду. Они были визириями и священниками Города Пробужденных.

Спящий: Смертный, который не Пробудился - большая часть людей в современности. Спящие страдают от Покоя и Неверия. Они увеличивают шансы на возникновение Парадокса, если становятся свидетелями явной или невероятной магии.

Лунатик: Спящий, который ещё не пробудился, но уже и не страдает от Покоя и Неверия. Лунатики не увеличивают шансы на возникновения Парадокса, если становятся свидетелями явной или невероятной магии.

Душа: Само ядро сущности человека. Именно душа Пробуждается и жаждет подняться в Высший Мир.

Камень души: Физическое воплощение частицы души мага, созданное добровольно за счет собственного магического потенциала мага. Камень души является фундаментом для Владения.

Пространство: Таинство, к которому относится Призыв, Гадание, Симпатичность, Телепортация и Барьер.

Дух: Таинство, к которому относится экзорцизм, Рукавица, Теневая Сфера, возвращение души и духи.

Высшая сфера: Область в пределах Высшего мира. Маги знают о пяти таких областях (сферах), так как там расположены Сторожевые башни.

Высший Мир: Высшая реальность, которая была отрезана от нашего мира во время Небесной Войны Атлантиды с помощью создания Бездны. Эта реальность является источником магии и, как многие верят, истинным домом для всех душ.

Стигия: Высшая Сфера Таинств Смерти и Материи. Маги, которые идут по Пути Морос претендуют на Сторожевую башню в этой сфере.

Гобелен: Метафора. Все Творение, созданное из множества дискретных образов.

Тасс: Магическая субстанция. Форма Первородного материала (Прайм). По своим физическим характеристикам схожа с твердой землей. Ее можно "сломать" или "растаять" для повышения Маны.

Теменос: область коллективной души в Астральном пространстве, сравнимое с понятием Юнга "коллективное бессознательное".

Териоморф: способность превращения в животное усилием воли (как оборотень), в отличие от тех, кто для такого превращения использует магию.

Порабощенный: Маг, камнем души которого завладел другой маг. Есть древние правила, которые регулируют поведение в таких случаях. Зачастую, захвативший камень души маг может потребовать от Порабощенного три услуги или дать три задания до того, как вернет камень.

Тирсис: Маг, путь которого ведет в Перводикость. Тирсис ассоциируется с картой Таро "Луна"

Время: Таинство, к которому относится Предсказание, Пророчество и Ускорение/Замедление времени.

Сумерки: Состояние существования в материальном мире для большинства эфемерных образований, оказавшихся не с той стороны Рукавицы, в том числе для призраков и духов. Нельзя ничего увидеть или потрогать из мира Сумерек без использования специальных заклинаний.

Нежить: Ранее живое существо, продолжающее существовать и после смерти. Включает призраков, зомби и вампиров.

Покров: совокупность правил, направленных на сокрытие секретов Мистерий от всех, кто может использовать их во вред, включая Спящих.

Грань: Место, где исчезает сила Рукавицы. С помощью Грани можно перемещаться между материальным миром и Теневой Сферой без применения магии.

Барьер: Заклинание Таинства Пространства, против заклинаний Пространства, включая симпатическую магию и гадание. Некоторые Барьеры называются "Запрет" и они направлены против определенных существ или вещей.

Сторожевая башня: Мистическое строение в Высших Сферах, созданное то ли королем Атлантиды, то ли Оракулами. Направлено против Экзархов и помогает воссоздать магию в Падшем мире после создания Бездны.

Воля: сила, которая может быть использована кем-либо для достижения цели. Для магов имеет особое знание в смысле "Магическая воля" позволяющая оперировать реальностью с помощью магии.

чудотворец: тот, кто прилагает усилия к изменению реальности при помощи собственной воли.

Мудрость: Способность мага определять баланс между магическим и мирским. Сложно приобрести и сохранить Мудрость практикуя *Ars Mysteriorum*, но многие считают, что только мудрый маг может получить Окончательный ключ к Мистериям.

Охотник на ведьм: Смертный, который ищет магов для их уничтожения или подчинения себе.

Глоссарий Магических Правил

Тут представлены базовые правила использования магии в игре. Если вы читаете эту книгу первый раз, вы можете пропустить Глоссарий пока не прочтете Главу 3. Магия.

Нацеленное заклинание: Заклинание такого рода направляется непосредственно на Образ цели. От таких заклинаний можно защититься как и от любых других дальнобойных атак, используя броню и/или укрытие.

Опыт Таинств: Специальный тип опыта, дающийся персонажу за изучения сверхъестественного. В обычной ситуации такой опыт можно использовать только на развитие параметров Гнозиса персонажа.

Вид: Заклинание может быть двух типов, в зависимости от того, насколько оно явно для окружающих: Явное и Скрытое.

Колдовство: см. Колдовство Заклинаний

Комбинированное заклинание: заклинание, которое включает в себя два или более эффекта от других заклинаний.

Соединенное заклинание: Заклинание, которое требует знания нескольких Таинств для его успешного применения.

Состязательное сопротивление: Некоторые заклинания позволяют цели совершить рефлекторный бросок дайсов для противодействия эффекту заклинания. Обычно используется какой то отдельный Атрибут Сопротивления. Маги также могут добавлять к этому Атрибуту свой Гнозис.

Скрытое заклинание: Эффект от скрытого заклинания не очевиден и скрыт. Реальность не противодействует таким заклинаниям, что сводит на нет эффект Парадокса, а Спящие могут подумать что произошла случайность, совпадение или каким либо другим образом успокоить себя.

Длительность: определяет продолжительность действия заклинания.

Эффект: описывает как конкретно заклинание влияет на реальность.

Фактор: элементы заклинания. Подразделяются на три вида: Эффективность, Цель и Длительность.

Невероятное заклинание: Скрытое заклинание, эффект от которого кажется Спящим абсолютно невозможным и нереальным. Может провоцировать Парадокс. В большинстве случаев это целая серия заклинаний, используемых в одном месте примерно в одно время.

Импровизированное заклинание: Заклинание, которое колдуется опираясь только на Гнозис и Таинство мага. То есть, количество дайсов, используемое для броска при колдовстве Импровизированного заклинания составляет Гнозис + Таинство. В отличии от Выученного заклинания не требует специальных тренировок и затрат очков опыта на изучение.

Метод: определяет, как именно будет использоваться заклинание, как выученное или импровизированное.

Автоматическое сопротивление: Некоторые заклинания позволяют цели получить определенную защиту от заклинания. То есть, на бросок дайсов мага, который колдует заклинание накладывается штраф, равный определенному Атрибуту (Обычно это Атрибут Сопротивления).

Эффективность: Грубая сила заклинания или количество наносимого ущерба, а также его устойчивость против попыток развеивания.

Дистанция: См.Сенсорная или Симпатическая дистанция.

Отказаться от контроля заклинания: маг может отказаться от контроля какого либо долгоиграющего заклинания, потратив единицу Воли. В этом случае маг может поддерживать ещё одно заклинание, но вот влиять на то заклинание, от контроля над которым маг отказался он больше не может. Оно рассматривается как заклинание, созданное другим магом.

Устойчивые Повреждения: Повреждения, которые невозможно вылечить любыми сверхъестественными способностями. Такие повреждения могут быть вылечены только обычным образом.

Выученное заклинание: Многократно опробованное заклинание, формула которого четко выведена и отточена на практике. Заклинания можно Выучить, потратив время на обучение и очки опыта. Количество дайсов, используемых для броска Выученного заклинания равно Атрибут + Навык + Таинство. В отличии от Импровизированного заклинания требует вложения очков опыта и обучения, но предоставляет больший запас дайсов и имеет другие преимущества.

Сенсорный диапазон: Все, что в пределах непосредственного чувственного восприятия мага.

Заклинание: То, что привносит законы Высшей реальности в Обычную реальность, создавая некие исключения из стандартных физических законов. Заклинание является проявлением желаний заклинателя.

Колдовство заклинаний (spellcasting): Когда маг направляет реальность высшего мира для изменений в нашей реальности согласно своих желаний. См.Заклинание.

Симпатическая дистанция: Дистанция до цели не в физическом понимании, а в варианте мистической связи заклинателя с целью. Требуется Таинство Пространства 2 уровня. Чем сильнее симпатическая связь заклинателя с целью, тем проще наложить на неё заклинание.

Цель: Объект заклинания, существо, место или вещь, которая получает некий эффект от заклинания.

Явное заклинание: Эффект Явного заклинания очевиден и/или невозможен, исходят из нормальных законов реальности. Явное заклинания повышают риск Парадоксов.

Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.

Его статус: перевод редактируется

Переведено на Нотабеноиде

<http://notabenoid.com/book/52880/227358>

Переводчики: volaslav, Evenhard

Arcanus Mundus

(Тайный Мир)

"Атлантида?" спросил Гэвин. "Ты серьезно? Я знаю что старые засранцы в Обители бредят ей, но ты?. Я имею в виду, не гони, на дворе сейчас Новая Эра."

Морвран усмехнулся и пошел дальше через лес, по едва заметной тропе, которую Гэвин вообще не замечал. "Все новое, это хорошо забытое старое, не так ли? Атлантида существовала за много тысячелетий до того, как появились эти поклонники смартфонов. О ее существовании знали Фараоны Древнего Египта, а через них, узнал и Платон. У нее множество названий, но чаще всего упоминается именно Атлантида."

"И что, эти... Атланты... устроили большую войнушку и сломали вселенную?" спросил Гэвин. "Ты об этом говоришь?". Он покачал головой и развел руками. "Ну и что? И как это касается нас?"

"Понимание как и почему устроен мир - это первый шаг к его изменению." Морвран повернулся и внимательно посмотрел на молодого мага.

"Как ты собираешься изменить мир, если не знаешь, как он устроен?"

"Ну... я думал что все дело в 10 Таинствах, из которых собственно и состоит мироздание. Как какой то древний утонувший остров может влиять на что либо?"

"Арктос, Аркто", покачал головой Морвран, обращаясь к Гэвину по его Теневому имени. "Где Таинства наиболее сильны? В Высшем Море. Где живем мы? В Падшем Море. Как нам достичь Высшего мира? С помощью связи со Сторожевыми Башнями. Что нам мешает? Бездна. Все это произошло из-за высокомерия Атлантов. Небесная Война закончилась тем, что Экзархи захватили власть и выгнали всех нас сюда."

"Так что, получается мы падшие? Типа ангелов? Знаешь Морвран, я конечно тебя уважаю, но ты иногда несешь такую хрень..." Арктос протиснулся между наставником и деревом и пошел дальше.

Морвран усмехнулся. "Новое - это хорошо забытое старое. Все идет по замкнутому кругу и когда либо повторится опять."

.

.

.

.

There is in us a compulsion, an inner dynamism, propelling us toward divine wholeness. It must remain unconscious, and so compelling.... This compulsion may take the form of a need for a secret. Paradoxically, perhaps, this final wholeness necessarily remains unconscious, dark and hidden.

— Tom Cheetham, Green Man, Earth Angel: The Prophetic Tradition and the Battle for the Soul of the World

(прим.переводчика - не считаю нужным это переводить, а оригинала на русском не нашел.)

Мы любим верить, что знаем многое о мире, который нас окружает, намного большее чем любое животное. Мы занимаемся самообманом. Как говорили мистики древности, мы просто спим, и видим сон, о том что мы проснулись. Если это правда, тогда реальность не такова, какой она нам кажется. Мы видим только часть окружающей нас реальности, которая прошла через фильтры нашего сна. Есть другой, больший мир, мир полный вещей, вещей невидимых и порою не представимых. Чтобы познать это, мы должны Пробудиться. Именно это и делают маги. Они Пробуждаются.

Мифическая История

Океан времени темнеет, когда отдаляется в далекое прошлое. Руины, артефакты и наскальные рисунки - все они показывают не полную картину того, что же действительно происходило в древности. Даже мастера магии не могут заглянуть достаточно далеко в прошлое, чтобы развеять этот туман незнания. Магические ордена имеют свою мифологию о том, когда они были созданы, о падшей цивилизации и о войне за престол реальности. У этой цивилизации множество имен, большая их часть была утеряна в веках, но даже Спящие знают одно из них и ищут доказательства ее существования: Атлантида.

Остров Магов

Давным-давно, множество веков назад, смертные страдали от нападений монстров, от приведений и становились жертвами нежити. Смертные тех времен разработали жестокие культы, которые, ритуалы в которых всего лишь могли защитить от слабых созданий, а сильных приостановить. Окруженные существам, каждое из которых было сильнее смертного, страдая от набегов тварей, которые просто игнорировали попытки защититься от них, смертные старались просто выжить и придумать способ жить без страха.

Потом пришли сны драконов. Некоторые смертные, находясь в самых различных землях, начали видеть один и тот же сон об острове. Одиноким остров находящийся далеко от всех известных побережий. На том острове возвышался шпиль, который отмечал середину острова и указывал на полярную звезду. И казалось спящим, что шпиль этот является осью всего мира и на вершине этого шпиля жили драконы. В их снах, эти величественные создания один за другим взлетали с вершины шпиля и кружили вокруг его. А потом улетали. Улетали по одному каждый сон. Улетали в такую даль, которую спящие даже не могли представить. Не было других существ на острове и не охотились там духи. Никто не смел приближаться к логову драконом. И как казалось спящим, драконы больше никогда не вернутся.

Каждую ночь ещё один дракон покидал остров и количество их становилось все меньше и меньше. И наконец последний дракон улетел. И больше их никто не видел. Сны продолжали приходить, но остров оставался пустым, ничто не двигалось там. Множество ночей снился смертным одинокий и заброшенный остров, пока не поняли они, что именно их он ждет. Остров звал их, звал новых обитателей.

Ведомые теми, кто видел сны, небольшие группы смертных из разных земель выходили в море и стремились достичь этого острова, которые являются во снах. Они знали, что остров где-то там, вдали от известных земель, они знали, что там будет безопасно и что они сами станут кузнецами своей судьбы, не боясь больше ночи.

Они нашли остров, идя за полярной звездой и был он точно таким, каким был во снах. Смертные из многих земель, говорящие на разных языках и придерживающиеся разных традиций собрались вместе и по молчаливому согласию основали поселение без каких либо конфликтов. Они плыли так далеко, спасаясь от постоянной борьбы за выживание, и не хотели борьбы здесь.

И все равно приходили сны. Они рассказывали как научиться управлять странными вещами.

Они начали практиковать техники Исихии, согласно которых они забирались в темные пещеры, а их тела погружались в глубокий сон, в то время как разум блуждал в астральных планах, которые недоступны простым смертным.

И там они встретили Других. Демонов своих собственных душ. Тайных двойников каждого из духовных путешественников. Эти судьи потребовали доказать, что путешественники имеют право проходить в Высшие Сферы и для этого они должны пройти серию испытаний.

Многие не прошли испытания и были отосланы обратно в собственные тела без права продолжать путешествия во снах. Но некоторые прошли.

Эти некоторые потом вернулись и их души освещались небесным огнем. Они могли видеть тайные миры, секреты творения и понимали принципы и суть тех процессов, благодаря которым и было создано мироздание. С помощью своей связи с Высшими Сферами, они могли изменять законы реальности, используя вместо них законы этих самых Высших Сфер. Они могли воплощать свои мысли в реальность с минимальными усилиями. Они открыли магию.

Гробница Драконов

Было похоже на то, что все смертные спали и только лишь те, кто вернулся - Пробудились.

Они не понимали, почему из всех смертных, только они получили этот дар. Казалось, что все дело в острове и тех самых пещерах, где душа тех, кто стал магами смогла вырваться из обычного мира и достичь Высших Сфер. Ведь смертные и раньше жили в пещерах и раньше практиковали медитации, но никто из них не Пробудился. Скорее всего, все дело именно в острове.

А что если бы он не был бы обителью драконов? Что если бы он не являлся во снах? Что если бы он не звал бы их?

Исследуя глубины пещер, благодаря своим новым способностям маги обнаружили огромные кристаллы, выполненные в форме костей. Некоторые предположили, что это останки драконов. Магическая энергия изливалась из них, притягивая души смертных, как огонь притягивает мотыльков. Что если все дело именно в этих кристаллах? Маги назвали эти пещеры Гробницей Драконов и возвели над ними свой город.

Позже, более современные маги будут смеяться над этими сказками. Они то знают, что в мире есть много мест, где магическая энергия накапливается природным образом. Но драконы? Да нет, фигня все это.

Защитники традиций наоборот будут доказывать что драконы существовали, но не в прямом смысле, как огромные хвостатые рептилии, а в метафорическом, как символ магии. А кристаллические "кости" являлись "трубопроводом" для магии. Некоторые могут сказать, что маги создали естественный вариант Владения - места, где Высшие силы могут использоваться как и раньше... до Падения.

Город Пробужденных

Со временем, переселенцы организовали свой собственный город-государство на острове, который управлялся магами. Он назвали его Атлантидой, что в переводе с их языка значило "Шпиль в океане". Были основаны отдельные Ордены, которые выполняли различные функции по управлению городом, типа магической полиции и магических ученых.

Маги Атлантиды ещё раз сплавали в свои бывшие земли, откуда они все и пришли в поисках ответов на накопившиеся у них вопросы и простые смертные стали свидетелями их силы. Легенды об Атлантиде начали передаваться из уст в уста и многие отправились на ее поиски. Но лишь некоторые смогли найти ее. Атлантида не была указанно ни на одной карте и звезды больше не указывали морякам путь. Лишь те, кто видел ее во снах смогли найти Атлантиду.

Вновь прибывшие также попытались Пробудиться, но лишь некоторым это удалось. Другие же, те кто не прошел тесты Высших сил - умерли.

Ходили слухи, что в других, далеких землях также существовали мужчины и женщины, которые самостоятельно смогли Пробудиться, но такое случалось очень редко. А те, кто все таки смог Пробудиться вдалеке от Атлантиды чаще всего становились жертвами собственных магических экспериментов или были убиты простыми смертными, которые испугались их силы. Только на Атлантиде существовал Арс Мистериум (Тайное Искусство (лат.)), с помощью которого маги Атлантиды могли обучать остальных.

Тауматология

Практика и теория магии сплетались во едино, объясняя как именно разум смертного может изменять реальность, получая то, что он хочет.

Атланты верили, что магия является воплощением законов Высших реальностей в нашем мире. Маги считали что они действуют посредством своей связи с Высшими реальностями, для которой не существовало преград и дистанция не имела значения.

Но одной лишь связи было недостаточно. Маг должен был понимать саму суть мироздания, его принцип существования, то что само мироздание является неким Гобеленом, который выткан с помощью Образов всего в нашем мире. Только понимая эти основополагающие принципы маг получал возможность воздействовать на эти Образы по собственному желанию. Эти принципы магии называли Таинствами и было их ровно десять.

Атланты также размышляли над природой своей силы. Они понимали что есть множество всего, что недоступно простому зрению и что каждого предмета есть намного больше состояний, чем можно предположить. Они верили, что не взирая на кажущиеся разнообразием миров, они все едины и существуют в одном общем континууме. Лишь тонкие завесы отделяют миры друг от друга.

Души смертных приходят из Высшего мира, воплощаясь в плоть. Как только их существование заканчивается, они вновь возносятся в Высший мир. Когда они приходят из Высшего мира, они приходят невежественными, глупыми и любознательными, как все дети. Они накапливают опыт и знания на протяжении всего существования своей смертной оболочки, а потом возносятся в Высший мир, получая все свои знания как за время существования последней телесной оболочки, так и за время существования всех предыдущих тел. Потом цикл повторяется.

В том факте, что души смертных приходят в наш мир без своих предыдущих воспоминаний никто не оспаривал. Но вот почему они это делают? Некоторые считали что таким образом Мироздание познает самое себя. Другие говорили что это проклятье неких ужасающих сущностей, которые не дают людям возвыситься до уровня богов.

Третье комбинировали обе предыдущих умозаключения, считая что души специально получают знания и опыт в нашем мире по определенному заданию тех самых сущностей, и когда все задания будут выполнены, душа больше не воплощаться и получит все свои знания и опыт, накопленные в процессе множества жизней.

Небесная Лестница

Власть развращает. Практически неограниченна власть мага развращает ещё больше. Сменилось несколько поколений и маги уже не были такими как раньше. Один маг повернулся против другого. И так началась Первая Война Магов.

Победители изгнали из Атлантиды побежденных на самый дальний от них клочок земли. Потом, после изгнания неугодных, маги объединили усилия и возвели Небесную Лестницу, с помощью

которой они надеялись достичь Высших Сфер воплоти а не духовно, как раньше. Некоторым это удалось. Их капризы, прихоти, кошмары и подобное моментально воплощались в нашем мире. Ткань бытия начала трещать. Миры начали соединяться воедино и мироздание содрогнулось.

Опасаясь практически неминуемой гибели мира, сосланные ранее маги нападают на Атлантиду, поднимаются по Лестнице и вступают в бой с теми, кто ранее изгнал их. Проигравшие маги с обеих сторон низвергались обратно в наш мир.

Падший мир

В результате сражения, Лестница была разрушена. Те кто остался наверху, стали недостижимы для тех, кто остался внизу. А там где находилась эта Лестница пространство схлопнулось и образовало ужасающий вакуум, который всасывал в себя жизнь и энергию.

Этот вакуум был назван Бездной. Она снова разделила Высший и низший миры. Но она не была уже тем самым тонким покрывалом, которым разделялись миры раньше, что делало невозможным возвращение души. Бездна стала пропастью нереальности, извращенных изменений, рассадником того, чего не может быть. И некогда единый мир разделился на Высший Мир, Падший Мир и Бездну между ними.

Завеса между материальной и духовной частями Падшего мира стала практически непроницаемой никак, кроме как с помощью магии, а остров Атлантов, под воздействием ужасающих катаклизмов погрузился на дно океана.

И вот, то самое мистическое место, которое и породило магов было уничтожено. Потом многие удивлялись, как эта история пересекается с легендами о Вавилонской Башне и Великим Потопом.

И снова выжившие маги были вынуждены бежать в самые отдаленные уголки мира и начать процесс восстановления того, что было утрачено во время войны и последующего катаклизма. Снова монстры стали преследовать смертных, более ничем не сдерживаемые. Процесс изучения магии стал более долгим, так как в промежутках между обучением нужно было выживать во враждебном мире. Более того, души тех, кто ещё не был отмечен Высшими Сферами угасли до состояния едва тлеющих угольков а другие отвергли свои магические знания и их души "заснули" ещё более глубоким сном, чем раньше.

Это состояние сейчас известно как Покой, Проклятье Спящих. Ложь. Отделенные от Высших Сфер Бездной, души не могли вернуться обратно и впали в Сон. И даже хуже, сам факт существования Бездны так влиял на души, что они больше не могли видеть своим внутренним зрением Высший Мир.

Те маги, которые остались Пробужденными не могли больше использовать свою магию как раньше. Они просто стремились сохранить знания о магии для будущих поколений.

Сторожевые Башни

Под влиянием Бездны все сложнее и сложнее было использовать магию, а если и удавалось, заклинания могли быть извращенными и искаженными, делая совершенно не то, чего желал заклинатель.

С течением времени, все связи с Высшим Миром были утеряны и казалось человечество будет Спать вечно. Но в ночи, которая разделяет Высший и Падший миры засияли Сторожевые Башни - маяки, которые вновь начали пробуждать души Спящих.

Легенда гласит, что когда Лестница была разрушена, там, в Высшем Мире остались 5 королей Атлантиды. 5 высших магов, которые остались сражаться с Экзархами (тем, кто изначально создал Лестницу). Они стали известны как Оракулы. И хоть их количество было невелико, но силы их были огромны.

Понимая опасность Бездны, Оракулы разошлись по Высшему Миру, избегая сражений с Экзархами и применили свою королевскую магию. Они действительно были потомками королей Атлантиды и обладали такой магией и такими знаниями, которыми не обладали Экзархи. Каждый из них с помощью магии возвел Сторожевую Башню, вложив в нее свою магию и свои знания. Все было возведено 5 башен, по одной каждым королем. И каждая была уникальна.

Сторожевые Башни посылают ведения Спящим через Бездну, зовя их, как их предков звала Атлантида. Те, кто правильно интерпретирует видения и вспоминает о старых временах находят удаленные и тайные места и отправляют свою душу в далекое путешествие через астрал к зовущей их Сторожевой Башне.

В конце своего тернистого пути, они в астральной форме приходят к одной из Сторожевых Башен и пишут на ее стене свое имя. После этого пробуждаются в своих телах. Вроде бы ничего не изменилось, но с этого момента они больше не Спящие.

Теперь они снова получили связь с Высшими Сферами, пусть и только с той областью, где стоит их Сторожевая Башня.

Сторожевая Башня Золотого Ключа: Основана в Эфире, Небесной Сфере где молнии озаряют небо, а магия льется с небес как дождь.

Сторожевая Башня Стальной Рукавицы: Основана в Пандемониуме, Сфере Кошмаров, где лабиринты могут свести с ума и все кажется иллюзией.

Сторожевая Башня Свинцовой Монеты: Основана в Стигии, Сфере Гробниц, где накапливаются все сокровища мира, а существование длится всего один день.

Сторожевая Башня Шипов из Лунного Серебра: Основана в Аркадии, Сфере Заклятий, там, где время течет по странным законам, а небрежно брошенное слово может сломать судьбу навсегда.

Сторожевая Башня Каменной Книги: Основана в Перводикости, Сфере Тотемов, где плоть всегда обновляется, а духи также материальны как и камни.

Одинокая Сторожевая Башня

Некоторые маги утверждают, что есть ещё одна Сторожевая Башня, добраться до которой практически невозможно. Лишь очень редкий маг может достичь ее и написать свое имя на ее стенах. Никто не знает какие силы она дает этим магам. Никто никогда не видел этих магов. Если они вообще существуют, они держат своё существование в тайне.

Современные маги предложили множество теорий о существовании Одиноким Сторожевой Башни, но пока ещё никто не смог подтвердить или опровергнуть хотя бы одну из них.

Мистические Игры

Без Атлантиды смертные не могут больше ходить по Высшим Сферам когда и где им вздумается. Только очень опытные маги могут совершить труднейшее путешествие, чтобы достичь новой Сторожевой Башни, но мало кто возвращается.

Но Спящим не было отказано в Пробуждении. Ведомые магией Оракулов, чудом, случайностью или ещё каким образом, душа смертного может достичь Сторожевой Башни и если воля его будет сильно, он сможет написать свое имя на ее стенах, установив таким образом постоянную связь с Башней. И проснутся после этого уже не таким, каким смертный был раньше.

Шло время и Бездна расширялась. Не всякая душа уже могла сразу пересечь ее. Она бродила по краю Бездны и всматривалась в Высший Мир. Смертный бывало сходил от этих видений с ума. Он видел, слышал и чувствовал то, что не ощущали все остальные вокруг него. Он видел окружающее как какое-то странное кино. Те кто смог понять, что же происходит, Пробуждались. Те же, кто не

мог, погружались обратно в Сон, делая вид что все это им просто привиделось и ничего не было на самом деле.

В свое время Атланты могли сознательно прийти в Гробницу Драконов, чтобы попробовать Пробудиться. Современные маги лишены такой возможности. Только случайные события могут помочь Пробудиться. Маги уже очень долгое время пытаются найти какую либо связь между разными Пробуждениями с целью определить механизм, позволившим бы им Пробуждать Спящих целенаправленно. Но кажется, такого механизма нет или он очень далек от возможностей человеческого (пусть и магического) разума. Даже самые искусные мастера маги полагаются только на удачу в попытках Пробудить собственных детей или других родственников для продолжения магической династии.

Забытые истории

Экзархи - само провозглашенные боги, были забыты. Если ещё существуют, то их воздействие на наш мир отсутствует или минимально настолько, чего его легко можно списать на природные катаклизмы, совпадения или случайности. Никто уже и не помнит, что когда то люди стали подобны богам.

Никто, кроме магов. Клики Пробужденных передают эти знания из уст в уста. Они - это те немногие, которые точно знают, что Экзархи существуют. Но они больше не правят в Высшем мире безраздельно. Их эгоистическим планам активно мешают Оракулы, которые обитают в том же Высшем Мире. Как говорят, по прошествии определенного времени душа Пробужденного может получить Последний Довод Мистерий и вознестись в Высший мир, став Оракулом или Экзархом. Там Пробужденный может навязывать свою волю целой Вселенной.

Маги, выжившие после падения Атлантиды, цеплялись за старые обычаи с обреченностью смертников. Окруженные Спящими, которые моментально забывали, все то, что им хотели донести маги, было принято решение перевести магию в раздел тайных искусств, передавая знания лишь тем, кто сможет их воспринять. Маги решили окончательно скрыть магию от Спящих.

Пробужденные начали засекречивать и шифровать все возможные знания о магии так, чтобы только другой Пробужденный мог прочитать их. Маги разработали ужасные наказания для тех, кто попытался бы раскрыть тайны Спящим.

В хаосе исхода из затонувшей Атлантиды Ордена магов рассеялись по всей Земле. Отделенные друг от друга, Ордены стали продвигать свой путь развития как единственно верный. Если раньше Ордены существовали вместе, дополняя друг друга, то теперь Ордены стремились подчинить себе

друг друга. Со временем факт вступления в Орден стал не просто попыткой спрятать свои секреты от окружающих, но механизмом отсева неугодных и возвеличивания талантливых.

Множество древних цивилизаций было создано выжившими Атлантами: Ведическая Индия, Древний Египет, Майя и тому подобные. Их монументальные постройки, типа пирамид стоят до сих пор, скрывая в себе тайные знания, которые даже потомки магов не могут полностью расшифровать, получая лишь кусочки информации. Было несколько попыток возродить Атлантиду, то есть город-государство под руководством магов, но ни одна из попыток не была удачной. Спящие были слишком не дисциплинированы, капризны и невежественны. В конечном итоге все цивилизации, созданные древними магами пришли в запустение и упадок.

К сожалению, во многом в этих падениях древних империй виноваты сами маги, которые использовали Спящих всего лишь как инструменты, которые бы возвеличили мага. Пробужденные сражались между собой. Сражались в масштабах империй.

Наследие Атлантиды все так же давило на магов, заставляя их ошибаться вновь и вновь, ведь маги Атлантиды, даже когда она ещё существовала крайне мало внимания уделяли проблемам других стран. Теперь же маги пришли в эти другие страны и пытались насадить привычные им порядки, но это не удавалось. Слишком другой был народ. Доходило до того, что Спящие, находящиеся под руководством Пробужденного не знали что лучше, терроризирующие их монстры, или вот этот странный тип, который вроде как от монстров защитил, но начал творить такое, что монстрам и не снилось. Было все: и массовые казни и кровавые жертвоприношения и много ещё чего нелицеприятно.

Теневая Дипломатия

Сразу же после падения Атлантиды маги не могли нормально адаптироваться в общество Спящих и активно использовали магию. Однако Бездна уже наложила свой отпечаток на наш мир и чудовищные последствия этих заклинаний воздействовали на магов. Позже эти последствия назвали Парадоксам.

Кроме всех прочих бед, с магами Атлантиды соперничали за Святилища и места сильного магического резонанса местные маги, которые обвиняли их в образовании Бездны. В результате все местные маги или вымерли или вошли в состав Орден, но глобальных магических войн не было.

Говорят, что маги исподволь влияли на прогресс человечества и некоторые его достижения приписываются некоторым магам. Действительно считается что существовали маги, которые всю свою жизнь положили на служение Спящим, стремясь сделать их жизнь лучше и хотя бы так загладить свою вину за формирование Бездны. К сожалению, намного больше было таких магов, о которых лучше на ночь не упоминать, чтобы кошмары не мучили.

Бывшие Атланты стремились хоть как нибудь вернуть ту силу, которой они обладали ранее и был придуман определенный ритуал, который использовал частичку души мага для создания определенной области в которой можно было бы без опаски применять магию. Такие места стали называться Владения. Вскорости уже все маги поголовно стремились создать собственные Владения. О таких местах частенько рассказывают в легендах и сказках: Волшебные башни, священные рощи, кровавые храмы и тому подобное.

Существует легенда, что тот маг, который лучше всех изучит Таинства, создаст самое лучшее Владение и самую сильную магию, получит Последний Довод, который позволит ему вознестись в Высший мир, став подобным богам.

В наши дни

В современно мире магам не так уж и комфортно, как может показаться. С одной стороны, большинство населения планеты категорически отвергает возможность существования магии, с другой же стороны, если Спящий сможет убедиться, что магия реальна, он может устроить охоту на мага, по тем или иным причинам: использовать мага в своих целях, сдать на опыты, сжечь еретика и так далее.

Скрытый характер магии отделяет Пробужденных друг от друга, превращая некогда великое искусство, которому поклонялись толпы людей, во что то тайной, скрытное и мерзкое, которое нужно скрывать от глаз Спящих, как какое-то извращение. Бездна становится шире и все меньше и меньше Спящих Пробуждается. Что же делать магам? Пытаться просвещать Спящих? Не вариант. Отбирать магов в свои Ордены по определенным требованиям - так можно довести ситуацию до вымирания Ордена.

Есть два вариант решения этой проблемы. Первый - Путь вознесения. Согласно легенд про Атлантиду, Экзархи захватили Высший Мир и на текущий момент контролируют мироздание, восседая на своих невидимых тронах. Оракулы, тоже жители Атлантиды, но противостоящие Экзархам, также проживают в Высшем мире и готовы помочь всем, кто хочет снова в него попасть. Именно Оракулов поддерживают те Ордены, которые пронесли знания об Атлантиде через века тьмы и невежества. Сам принцип, по которому маги должны противостоять невидимым и непонятым Экзархам пока активно обсуждается между представителями разных Орден, но все сходятся на мнении о том, что сначала нужно уничтожить марионеток Экзархов в Падшем Мире - Провидцев Престола. Они давно уже заклеены Атлантйскими Орденами как предатели и тираны.

Другой вариант, более приземленный и понятный - пробудить всех. Согласно этой теории, если только Пробужденный может понять истину, то нужно пробудить всех Спящих, не важно, готовы они к этому или нет. Многие представители Орден, хоть и поддерживают эту теорию, но стараются пробудить не всех, а только тех, кто может быть полезен или потенциально талантлив, в остальном придерживаясь традиций секретности. Другие же маги, отчетливо ненавидят Спящих,

игнорируя тот факт, что сами когда-то ими были и считают такие попытки пробуждения всех подряд - мерзкими и противными самой идее мага. Они считают что по настоящему пробудится можно только ценой титанических усилий или божественного дара и только самостоятельно.

Тем не менее, пока последователи пробуждения для всех Спящих являются большинством. Они считают что каждый имеет право на выбор и не дело Ордена влиять на этот выбор, не ему решать, Пробуждать кого-либо или же оставлять Спать. Их более консервативные оппоненты, не взирая на то, что находятся в меньшинстве, терпеливо выжидают момента, когда можно будет склонить общественное мнение в свою сторону. А пока, многие Пробужденные значительную часть своего времени тратят на попытки пробудить Спящих тем или иным образом.

Пробуждение

У каждого бывает такой момент, что все части мозаики собираются воедино, показывая истину, давая хотя бы и кратковременное, но понимание. В один момент, разум человека открывается для истинны мироздания, позволяя протянуть руку и коснуться Великой Тайны...

... а потом звонит телефон, начинает плакать ребенок, приходит в гости сосед, кто-то шумит на улице и волны обыденной жизни смывают это состояние высшего понимания вселенной. С точки зрения мага, в этом нет ничего особенного. Простой ритм пульсации разума Спящего, который крайне редко позволяет что-то изменить в мире и просто отображает потенциальную возможность Спящего Пробудиться, что характерно для всех Спящих без исключения.

Когда маг сидит специально ждет момента, когда разум Спящего откроется для Вселенной, то такие моменты высшего понимания у Спящего могут длиться чуть дольше. У Спящих, самих по себе тоже могут быть моменты понимания и прозрения, что магия может существовать в нашем мире. Это попытка избавиться от проклятия Покоя. Иногда такие моменты могут длиться день, неделю и даже месяц. Обычно это происходит именно тогда, когда за состоянием Спящего наблюдает маг, одно внимание и присутствие которого может Пробудить Спящего.

Почему определенный опыт ничего не колыхнет в душе одних и станет величайшим откровением для других?

Пробуждение - это весьма личный опыт. Как снежинки и отпечатки пальцев, так и Пробуждения у каждого уникальны и единственны. К сожалению, этот уникальный опыт зачастую носит негативную окраску. Как если бы вы проснулись однажды утром, и поняли, что все во что вы верили, на что надеялись, что знали - все это ложь, а истинна совсем другая.

Когда цыпленок пробивает себе путь через скорлупу яйца наружу, у него ощущения того, что он сам рушит мир. С магами то же самое. Маги чувствуют себя несколько сумасшедшими из-за того, что они знают и что они делают. Становится магом, это как прыгнуть с края бассейна, а оказаться посреди бушующего океана. Прежде чем маг сможет полностью принять новое видение мира, он

должен отказаться от старого, и частенько маги ощущают это как насильственное изменение самой своей сути.

Очень много людей были близки к тому, чтобы Пробудиться. Но они испугались открывающихся знаний и необходимости в изменениях себя. Они предпочли понятный и ясны старый добрый черно-белый мир новому, яркому и интересному, но такому страшному и непонятному миру Пробужденных. И также редко какой человек способен пройти через Пробуждение и не почувствовать дискомфорта и изменений в себе, редко кто может с легкостью отвергнуть все что было раньше и принять абсолютное новое и непонятное.

Не удивительно, что Пробуждение, это такая вещь, которую люди сознательно избегают и игнорируют. Со временем, когда их момент "просветление" становится все дольше и дольше, люди сражаются все сильнее и сильнее со своим собственным разумом, держать хвостами и зубами за что угодно, лишь бы не настал тот страшный и ужасающий момент, когда они сдадутся и пойдут по пути пробуждения. Чем сильнее и упорнее личность сражается за свой старый мир не желая пробуждаться, тем сильнее она будет страдать при Пробуждении и тем сильнее будет маг, в которого потом вырастет эта личность.

Испытания Пробуждения

Однажды взбудораженная душа переживает различные видения во снах, наяву, в состоянии наркотического или алкогольного опьянения и так далее. Для нее весь мир становится более таинственным, наполненным различными символами и шифрами. Так начинается пробуждение. Люди, которые начинают свое Пробуждение называются Искателями. Многие думают что они сходят с ума и так в принципе и есть. Настоящие сумасшедшие тоже получают различные видения и по другому реагируют на реальность, но лишь те, кто становится на путь к Пробуждению видит не только различные случайности и совпадения которые выходят за рамки его мировосприятия, но видят и смысл их и истинную подоплеку таких событий.

Игра Мистерий

Также называемая "пробуждение мира мечты" вводит Искателя в состояние, в котором реальный мир воспринимается как сон. Люди и места начинают обретать те виды и тот смысл, которым не обладают в реальности. Официантка в кафе выглядит как неземное создание в одеждах из шелка, несущее божественную амброзию (а на самом деле это обычная тетя Люся в засаленном переднике несущая на старом подносе разваренные пельмени). Автобусная остановка кажется грязным логовом троллей, усыпанная костями и оторванными конечностями их жертв.

Для Искателей, все то что они видят - реально. Божественные пельмени из амброзии действительно божественны на вкус, а тролли на остановке реально страшны и омерзительны. Но для всех окружающих, включая других, уже Пробужденных магов, все иначе. Остановка - обычная автобусная, грязная и заплеванная, а пельмени противные. В глазах окружающих мир точной такой

же как и раньше, но Искатели видят его иначе. В их глазах мир очарователен, странен и полон возможностей.

Каждое действие, каждая вещь, каждое знакомство наполнено истинным, неземным смыслом, и Искатель видит это. Это продолжается до тех пор, пока Искатель не найдет ключ к Пробуждению. Со стороны, для окружающих, которые не понимают, что с ним происходит, Искатель выглядит сумасшедшим. Его друзья могут решить что он окончательно спятил, если обращается к грязному бомжу как к королю эльфов. Сам Искатель чаще всего не замечает, что он сходит с ума, ведь для него весь этот фантастический мир реален.

Астральные Путешествия

Те люди, которые по разным причинам просто не могут физиологически видеть мир полный очарования, находят путь к Высшим Мирам в своих снах. Люди могут полностью отрицать волшебную сущность мира, но если она становится очевидна, они не могут сопротивляться. В своих снах, медитациях или кратких периодах грез наяву их душа отправляется в путешествие к Сторожевой Башне и достигнет ли она ее или нет, решать только самому человеку. Внутри души, нормальные правила реальности не действуют.

Окружение во время таких путешествий может быть очень разным. Это может быть безликая равнина, глубины джунглей, собор или глубины межгалактического пространства и все это может мгновенно становится друг другом или чем либо ещё. То же самое можно сказать и об обитателях этого пространства: это могут быть как обычные люди, так и животные, растения, духи или предметы, которые могут видоизменяться и становится друг другом или чем то третьим. Все эти метаморфозы могут показаться бессмысленными, но все имеет определенный смысл, основанный на определенной логике сна и в конечном итоге этот смысл поможет душе Пробудиться.

Инициация в Сторожевой Башне

Конечным итогом всего вышеперечисленного является доставка души к Сторожевой Башне для инициации. Это также называется "Зов". Башня зовет Спящих, чтобы пробудить их. Душа, услышав этот Зов может пойти по пути Пробуждения согласно вышеописанному или же проигнорировать Зов и остаться Спать.

Если Искатель видит мир другим, то и Сторожевая Башня в его варианте может выглядеть как либо по своему, а на самом деле являться обычной телефонной будкой, небоскребом или высоким дубом. В самой Сторожевой Башне Искателя ждут различные испытания и тесты, которые решат, имеет ли он право написать свое имя на стенах Башни или будет с позором изгнан. Если Искатель все таки смог пройти все испытания, то он пишет свое имя на стене Башни. Даже если Искатель неграмотен, он может это сделать. Важны не сами буквы имени, а тот символ, который Искатель вкладывает в свое имя. Это может быть и просто картинка или набор цифр. После этого, Искатель становится Пробужденным.

После написания имени на стене Башни, Пробужденный получает симпатическую связь с той Сферой, где стоит та самая Сторожевая Башня. Сам процесс написания может выглядеть по-разному. Возможно тот, кто видит в Сторожевой Башне банк, зайдет и напишет что-то на депозитарной ячейке под удивленными взглядами менеджеров, которые и не будут представлять, что эта самая ячейка стала самым дорогим, что есть у них в банке. А может Искатель просто напишет имя пальцем на стекле небоскреба. Вариантов масса, но основной смысл один - инициация.

После того, как имя написано на стене Башни, Искатель возвращается в свое реальное тело (или возвращается к нормальному восприятию реальности). Он больше не Искатель, не Спящий. Он теперь Пробужденный. Он маг.

Душа

Под внешностью и обликом человека, под его мышцами и костями, под его убеждениями, отношениями и воспоминаниями спрятано ядро личности. Его душа. Именно вокруг души нарастает все остальное.

Некоторые маги проводили определенные исследования, относительно природы души и ее влияния на окружающий мир, и есть даже несколько статей на эту тему, однако до сих пор доподлинно не известно, что же такое на самом деле эта душа.

Единственно что точно известно - душа жизненно важна для человека. Она является то его частичкой, которая отвечает за любопытство, жажду жизни, удивление и связь с миром. Также она отвечает за использование магии. Человек, который потерял свою душу все еще остается жить, у него остаются все его воспоминания, его опыт, но он теряет бодрость духа, желание жить и уверенность в лучшем. Если душа отсутствует достаточно долго, человеку становится все равно. Ему не важно, испытывает ли кто-либо боль или любовь. Для него эти слова становятся синонимами.

Никакая потеря не может сравниться с утерей души. Ужас от ощущения собственного вырождения или вырождения близкого человека невозможно передать. Лишь малая часть душ возвращается обратно, своему владельцу, большая же служит пищей или товаром для духов. Маги, которые владеют Таинством Духа могут попробовать найти душу цели и вернуть ее, но таких магов довольно мало и они не всегда способны вернуть утраченное.

Маг который теряет душу мгновенно становится Спящим, до ее возврата. Его магические способности исчезают. Если маг каким-либо образом возвращает себе душу, ему нужно проспать всю ночь чтобы "перезагрузиться" и вернуть себе магические способности.

Знания о Душе

Некоторые знания о душе являются относительно распространенными, но это не значит что они доступны любому магу. Основным понятием о душе, пришедшим ещё от Атлантов, является тот факт, что она - это божественная часть бытия человека, а соответственно - душа бессмертна. Это знание распространено в Высшем Море, но вряд ли доступно всем в Падшем Море. Это тайна, которая зачастую остается неразгаданной самостоятельными исследователями.

Душа является весьма тонкой субстанцией, на которую очень сложно повлиять тем или иным образом, что делает тех, кто все таки может это сделать особо страшными и опасными противниками. В число тех, кто умеет это делать в частности входят личи Тремер, чьей основной обязанностью в мире является хранение души. Многие такие духи исправно выполняют свои функции, однако среди них есть такие духи, суть которых была извращена тем или иным образом и они больше не действуют так, как должно.

В общем случае, у мага достаточно мало шансов потерять свою душу. Чаще всего духи стараются ее выторговать. Некоторые злые духи обещают различные материальные блага, власть и подобное в обмен на душу. Не все души стоят одинаково. За некоторые души и торговаться то никто не будет, или предложение будет минимальным. Ценность души определяется сложностью ее получения. Плохих душ полно, но они практически ничего не стоят. Другое дело сильная душа могущественного мага. За такие души духи (или демоны, название не имеет значения) могут предлагать действительно огромные блага.

Покой

Проклятье души Спящих. Маги считают что причиной появления этого проклятья стала Бездна, разделившая миры. Она гасит искру души до минимального значения, отрезая ее от Высшего мира. В некотором смысле, Бездна перекрывает кислород для души. Это никогда не сможет убить душу, но подавляет ее достаточно сильно, чтобы Спящие не могли познать истинную природу реальности. Вместо истины они видят лишь Ложь, которая держит их души в Покое.

Покой держит душу в неведении, закрывая для Спящих возможность Пробудиться. Сопrotивляется любому воздействию Высшего Мира. Любое магическое воздействие, свидетелем которого становится Спящий заставляет его душу содрогнуться, а Бездну расширяться.

Некоторые считают, что душа Спящего имеет определенную симпатическую связь с Бездной, как Пробужденные с Высшим Миром. Это не сознательная инициация Спящего, а отчаяние его души, ее невозможность вернуться в Высший Мир. Души Спящих ходят по краю Бездны, с тоской глядя в противоположный край, которого они не смогут достичь, если не Пробудятся.

Есть определенный тип смертных, чьи души смогли подняться над Покоем, но не обладают достаточной силой для Пробуждения. Они не слышат зова Сторожевой Башни и не воспринимают магию или истину, если им ее не показывают. Такие полупробужденные смертные называются Лунатики.

Никто не может сказать, что является предпосылкой такого феномена, но маги любят привлекать таких Лунатиков для некоторых дел, которые могли бы указать на Пробужденных в другом случае. Из них набирают слуг, помощников и тому подобных. Некоторые Пробужденные даже создают семьи вместе с Лунатиками в надежде, что у их потомства будет больше шансов Пробудиться. Некоторые Ордены, типа Стражей Покрова даже негласно поддерживают создание таких семей, которые точно не будут подвергать тайны и секреты мира Пробужденных риску быть раскрытыми.

Парадоксы

Магия по факту, является применение законов Высшего мира в Падшем Мире. Такие законы изменяют обычную реальность так как имеют больший приоритет, чем обычные физические законы Падшего мира. Это не просто. Такие действия, по перенесению законов Высшего Мира в Падший Мир являются Искусством, отображающим понимание магом Высшего Мира. И как и везде здесь случаются ошибки. В этом и состоит ирония. Чем больше маг знает о Высшем Мире (то есть, чем выше его мастерство и сила магии), тем меньше он вспоминает о законах Падшего мира и тем чаще может воздействовать на Падший Мир неприемлемо сильно.

Это может привести к разрыву реальности и его неприродным изменениям. Это называется Парадоксом. Некоторые маги считают что в такие разрывы и изменения реальности мгновенно просачивается Бездна, стараясь проявиться в Падшем мире, но со своей, извращенной и непонятной смертным логикой, что всегда приводит к катастрофическим результатам. Парадокс является наказанием мага за неправильное использование магии.

Шансы на Парадокс мгновенно возрастают, если свидетелями Явной или Невероятной магии становятся Спящие. Их души содрогаться и вместе с ними дрожит Бездна. Если магия будет воздействовать долго, они даже могут воздействовать на нее также, как маги, стремящиеся развеять магию и в результате заклинание рассеется. Лишь очень немногие заклинания могут долгое время сопротивляться отравляющему их влиянию Спящих.

Именно по этому, маги избегают колдовать на глазах у непосвященных свидетелей. Считается нарушением колдовать на глазах у Спящих и уж тем более пытаться донести до них истину или тайны мира Пробужденных, ведь в таком случае все эти истинны и тайны станут запятнаны Бездной.

Пробужденные

После пробуждения маг скорее всего никогда больше не сможет вернуться к своей предыдущей жизни. Его друзья и родственники остаются Спящими и просто не могут понять мага, как бы они не старались. Он может изменять реальность одной силой мысли, он видит Ложь и может соединиться с Высшим Миром что непонятно и недоступно всем, кто его знает и любит.

И не удивительно, что в таком случае маг с головой уходит в свой мир магии и секретов. Он больше не общается с теми, кого знал всю жизнь, он находит себе новых друзей а со старыми если и разговаривает, то лишь изредка и и ни о чем, под пиво в баре. Он отсекает все старые связи и о нем постепенно забывают. Он начинает жить по новому, в новом мире, который даже больше завязан на политику, чем на мистику.

Маги придерживаются древних форм социального взаимодействия: традиционные "мастер-подмастерье" отношения, уважение к тем, кто более высокого ранга. Для большинства магов, демократия и другие формы социального эгалитаризма являются причудами, созданиями мира, где один Спящий мало отличается от другого, по крайней мере, если судить с магической точки зрения. Один маг может абсолютно явно показать свое преимущество перед остальными и тут любые идеалы равенства бессмысленны.

Тем не менее, современные маги являются детьми мира, который долгое время боролся за эту самую демократию и равенство, так что не удивительно, что они стараются привить их обществу Пробужденных, тому обществу, структура и традиции которого не менялись со времен Атлантов. В первые, за все время своего существования Ордены магов начали бороться не за новые идеи, а против них. Некоторые считают что новые веяния социальной структуры это глоток свежего воздуха, который позволит взглянуть на новый, изменившийся мир по другому, другие же считают что все новые традиции, законы и так далее - это ещё одно подтверждение того, что Спящие могут испортить что угодно, даже других Пробужденных.

Тем не менее, не взирая на все попытки молодых магов, общество Пробужденных все ещё по большей части придерживается старых традиций. Однако самым основным для мага, самой его сутью является его Путь, по которому он идет, с помощью которого он использует магию, все остальное - вторично.

Пути

Как было сказано выше, каждый маг идет собственным Путем через Высшую Сферу к Сторожевой Башне. Это не какой то четко определенный физический маршрут, это скорее метафорическая дорога или направление для души. Каждая Сфера обладает своими метафизическими законами. Эти законы представлены Таинствами, а степень воздействия Таинств на каждую отдельную сферу определяется Правящими Таинства (которые наиболее выражены этой сфере), Обычные Таинства (они здесь сильнее чем в Падшем мире, но слабее чем Правящие Таинства) и Подчиненное Таинство (оно все ещё сильнее чем в Падшем Мире, но не оказывает существенного влияния на данную конкретную Высшую сферу).

В начале своего Пути маг черпает знания из своего Пробуждения и последующих за ним исследований или обучения.

Акантус

Маг, который идет по Пути Чертополоха через Сферу Аркадии к Башне Шипа из лунного серебра. Спящие имеют смутное понимание этой сферы из легенд и книг о феях, нимфах, дриадах и прочих создания растительного мира. В Аркадии все очаровательно, там все носят волшебную одежду потрясающей красоты (или уродства). Все тяготеет к крайностям, очень мало существует компромиссов в этой обители фей. Изменения идут постоянно и поощряются. Те, кто идут по этому Пути, как правило непостоянны и всегда хотят попробовать что-то новенькое.

Правящими Таинствами в Аркадии являются Судьба и Время. В сказках всего мира фигурируют области, в которых время остановилось, или когда человек заходит куда-либо, сидит до вечера, в выходит через несколько лет. Магов Акантуса, также называемых "чародеями" часто называют "Везучими дураками", так как кажется, они вообще не стремятся достичь какой-либо цели и просто сидят, и ждут когда произойдет то, что им нужно. И ждут...

Не удивительно, ведь на их стороне сама Судьба. Но такое увлечение удачей часто вредит им. Ведь во многих ситуациях лучше полагаться не на удачу, а на четкий план и продуманные действия. Они всегда путают карты всему миру Пробужденных за что их одновременно и любят и ненавидят другие Пробужденные.

Мастигос

Маг, идущий по Пути Наказаний через ужасающий лабиринт Сферы Пандемониума, в центре которого стоит Сторожевая Башня Стальной Рукавицы.

Пандемониум также называют царством кошмаров из за его отголосков, которые видят Спящие в своих самых страшных и ужасных снах, где они падают и никак не могут упасть, когда они часами бегут, а потом оказывается что они там же, где и начинали свой бег и так далее. Худшие страхи и опасения, самые жуткие переживания и эмоции - вот что такое Пандемониум. И лишь пережив весь этот ужас душа может очиститься и воссоединиться с Высшим Миром.

Правящими Таинствами Пандемониума являются Разум и Пространство. Ужасающие уголки души здесь становятся настолько явными, как если бы на человека повесили бейджик с описанием ужасов, все дороги тут заканчиваются собственным началом, замыкаясь по кругу и заставляя путешественника вступить в конфронтацию со своими собственными недостатками.

Колдунов Мاستигоса часто сравнивают с дьяволопоклонниками или призывателями демонов, так как, учитывая тот факт, что все люди грешат, Колдуны используют их грехи, проступки и недостатки чтобы учиться и достичь собственной цели.

Морос

Маг, который идет по Пути Рока, шагая по бесплодным равнинам и черным рекам Сферы Стигия чтобы добраться до Сторожевой Башни Свинцовой Монеты. Есть определенная цена для прохождения по Сфере Стигии и для души существует множество преград, которые она должна преодолеть, чтобы через Смерть получить новую жизнь. Цена эта не исчисляется какими либо мирскими богатствами, а исчисляется тем, чего душа достигла в жизни. Если достигла многого, то она легка и чиста как драгоценные камни, если ничего не достигла то она подобна свинцу. В первом случае душа может подняться над собственной Смертью, во втором - будет вынуждена оставаться в обители теней до тех пор, пока не переосмыслит свою жизнь.

Правящими Таинствами Стигии являются Смерть и Материя. Стигия - это обитель оболочек, пустых или полных. Тут обитают призраки, которые все ещё стремятся в мир, который они покинули, сокровища, отвлекающие душу от настоящей цели в жизни и даже тьма, которую перевесил свет.

Некроманты Мороса обычно считаются суровыми и спокойными, по крайней мере их так описывают другие маги, не имеющие никакого понимания о том, каков должен быть на самом деле маг, приблизившийся к Смерти настолько близко. Если Некроманты и мрачны, то лишь потому что понимают и знают несколько больше о смерти, чем другие маги, этот отпечаток на них наложил тот путь, который они прошли, тот путь, который со временем должен будет пройти каждый. Путь Смерти.

Обримос

Маг, идущий по Пути Могущества, скользящий по божественным ветрам через Сферу Эфира и проходящий сквозь небесную твердь, полную звезд, чтобы достичь Сторожевой Башни Золотого Ключа. Только избранные могут пройти сюда, в место, охраняемое войском с огненными мечами, тут молнии сжигают любого, кто летает с помощью фальшивых крыльев, как в свое время пал Икар. Те кто будет обладать Могуществом не должны сдаваться и опускать руки перед лицом невзгод.

Правящие Таинства Эфира - это Энергия и Прайм. В этой Сфере огромное количество энергии, готовой сжечь любого, кто не наделен истинной целью. Сырая сила праматерии рождается в этой Сфере, она является топливом для магии.

Другие маги зачастую опасаются Теургов Обримоса как за их темперамент, так и за их понятие справедливости. И тем не менее, многие восторгаются их силой и в случае конфликтов - их помощь неоценима.

Тирсис

Маги, идущие по Пути Удовольствия начинают свой путь через Сферу Перводикости с целью найти Сторожевую Башню Каменной Книги. Это мир, в котором смертные когда то родились, мир, где все блага цивилизации - всего лишь сон. Мир, где все древние ужасы и тайны все ещё не разгаданы. Это место, которое открывает скрытые, изначальные пласты сознания в любом существе, заставляя игнорировать плоть и дух, получая удовольствие от слияния с природой и самой способностью жить.

Правящие Таинства Перводикости - Жизнь и Дух. Стук сердца, накачивающие воздух легкие, кровь в каждой вене, напряженные нервы и соленый пот - вот то, что есть Перводикость. Но не только. Инстинкты зверя и духи джунглей Перводикости. Все это то же здесь.

Шаманы Тирсиса радуются каждому моменту существования. Они знают вокруг всегда есть жизнь и что они никогда не будут одиноки. И им это нравится. Некоторые маги воспринимают их как нецивилизованных грубиянов, они не являются хиппи. Путь Удовольствий также воплощает и боль, без которой невозможна жизнь. Ничего не болит только у мертвых.

Высшая Символика

Современная наука считает что материя более реальна чем мысль. Маги же уверены что мысль более реальна чем материя. Так мысль в Падшем мире с легкостью станет полноценной реальностью в Высшем мире. Другими словами, элементы Высшего мира могут быть использованы в Падшем Мире посредством символов.

Символы - это изображения или идеи, которые не могут быть логически определенными, изучены или четко определены. Нельзя просто выучить и понять, что данный символ нужен для этого, а вот - этот для этого. Примерами магических символов могут выступать как различные пентаграммы, так и христианские кресты. Они схожи с мифами и легендами, которые могли и не произойти в Падшем Мире, но с легкостью могли существовать в Высшем Мире.

Мистические символы говорят напрямую с душой, напоминая ей о наследии, даже если большинство людей ничего в этом не поймет. Душа Пробужденного может сознательно использовать символы, которые с ее точки зрения отображают определенные события или действия. Использование магом символов укрепляет его симпатическую связь с Высшими Сферами.

Даже Спящие поняли важность некоторых символов, а изучение мифологии и эзотерики Спящих может открыть глаза и дать по новому взглянуть на мир. Магические символы служат фоном для обучения магии. Маги, изучающие оккультные науки Спящих, не взирая на то, что символы в них скорее всего используются неправильно, все равно находят некий высший смысл, который Спящие может быть и несознательно, но вложили в выбранные ими символы. Попытка разобраться в этой символике грозит провалом, но не для того, кто обладает магией.

Оккультные Соответствия

Высшие миры иногда просачиваются во сны Спящих, подстегивая их воображение, заставляя их создавать изображение и использовать метафоры, присущие исключительно Высшим Сферам. Эти изображения, символы, рисунки и прочее фильтруется и используется в религии, философии и оккультных системах. Маги иногда видят пользу в казалось бы бессмысленных действиях Спящих, и понимают что эти действия могут принести пользу, если выполнять их правильно. Они могут усилить симпатическую связь между магом и его Сторожевой Башней. Заметьте, что Высший Мир и Высшие Сферы никак не пересекаются с религиями Спящих и ни как не исходят друг от друга. Оба феномена - Высшие Сферы и вера смертных влияют друг на друга взаимно и никто не находится в подчиненном положении.

Ниже приведен примерный список соответствий между религиями и Высшими Сферами, которые влияют друг на друга особенно сильно. Список далеко не полный и иногда резонирует сразу с несколькими Сферами или Религиями.

Эфир (Обримос): Христианство и кабалистические символы, небесные боги, Гермес/Тот/Меркурий, Норвежские Асы, Зороастризм.

Аркадия (Акантус): Феи и эльфы, кельтские магические символы, друиды, европейское колдовство, норвежские ваны, элевсинские мистерии.

Пандемониум (Мастигос): Гоетия, ближневосточные мифы о демонах, зороастрийские дэвы, Иблис и нафс, Гаитянское вуду.

Перводикость (Тирсис): Шаманские обычаи, мифы австралийских аборигенов, Индейские мифы, Кандомбле, коренные мифы всего мира, греческие Орфические и Дионисийские Мистерии.

Стигия (Морос): Египетская и Этресская религия, Аид, Гаитянское вуду, некоторые формы китайского почитания предков, Греческие кумиры.

Клики

Маги, по своей натуре несколько догматичны и сильны характером. Именно по этому, они не всегда могут хорошо найти общий язык друг с другом. В связи с тем, что магия занимает очень много времени (обучение, исследования, эксперименты), времени на должное социальное взаимодействие практически не остается. И по большому счету кажется, что магу намного удобнее работать в своей небольшой обители самостоятельно, не отвлекаясь на окружающих и не обращая внимания ни на что, кроме своих занятий.

Однако тут вмешиваются другие факторы. Способность мага к выживанию увеличивается в геометрической прогрессии, если он работает ещё хотя бы с одним Пробужденным. В противоположном случае шансы на выживание стремятся к нулю.

Большинство магов вступает в некие Клики - группы магов, которые занимают примерно тем же, что и вновь вступивший маг. Обычно подыскивают Клики, примерно соответствующие уровню мага. Однако некоторые маги работают самостоятельно. Бывает так, что Клика распадается и маг, некоторое время работавший сам, принимает решение вступить в другую Клику. В таком случае он даже получает некое уважение от остальных, как не сломавшийся после распада Клики и сумевший некоторое время выжить сам. Однако те, кто полностью отрицают саму возможность вступления в какую либо группу магов, считаются антиобщественными фриками.

Когда маги работают вместе, их группу называют Кликой. Изначально, это слово обозначает группу заговорщиков, что в мире Пробужденных может как соответствовать истине, так и полностью отвергать этот факт.

Не смотря на свой ярко выраженный индивидуализм, маги прекрасно понимают, что смогут добиться большего, если будут работать группой. Каждый маг может найти для себя преимущества работы в группе.

Часто Клики обладают неким мистическим значением, основанным на теме интересов группы. Таким символические Клики могут определить это самое мистическое значение исходя из количества членов группы, их магических способностей, их месторасположения или любого другого фактора, который можно будет использовать как символ. К примеру, в символике одной группы будет Стихии. Так один член группы будет ассоциироваться с огнем, другой с водой и так далее, в зависимости от количества стихий в парадигме магов группы. Другие группы могут отождествлять себя с астрологическими знаками или ещё чем либо.

Символические Темы

Небольшие примеры символичности Клик:

Четыре (или Пять) Элементов: Каждый член группы ассоциируется с какой то определенным элементом: земля, воздух, огонь, вода и иногда дух. На Востоке это обычно: земля, огонь, дерево,

вода и металл. То что член Клики получил "роль" огня не обозначает, что он должен колдовать только с использованием этого Элемента. Элементы также отражают концептуальную роль членов Клики: Земля = ощущение, восприятие;

Воздух = мысль, интеллект, разум;

Вода = эмоции, инстинкты;

Огонь = интуиция, воля.

Астрология: Члены Клики ассоциируют себя с зодиакальными знаками или планетами.

Алхимия: Члены Клики ассоциируют себя с алхимическими веществами (золото, свинец) или алхимическими процессами.

Деревья: Члены Клики ассоциируют себя с деревьями, как в алфавите Кельтского Огама, используемого ирландскими друидами.

Пантеон: Члены Клики ассоциируют себя с божествами или их функциями. Однако в этом варианте членам Клики стоит быть осторожными, так как боги могут и обидеться.

Колода карт: Члены Клики ассоциируют себя с картами (обычными, Таро или любыми другими).

Тотемы: Члены Клики ассоциируют себя с различными сильными животными тотемами или даже магическими существами типа грифона или химеры.

Ядовитые животные: Члены Клики ассоциируют себя с различными ядовитыми существами. Такие Клики часто занимаются убийствами.

Цирк: Члены Клики ассоциируют себя с различными членами циркового коллектива, типа укротитель львов, акробат, клоун и тому подобное.

Бейсбол: Члены Клики ассоциируют себя с различными позициями игроков в бейсболе. То же верно и по отношению к любому другому виду спорта. Возможно свободное время они проводят именно так - в спортивных играх.

Как можно заметить даже из предложенного списка, возможный символизм Клики абсолютно безграничен.

Из за свое природы, а также различных странных событий, которые постоянно преследуют магов (будучи или отголосками их заклинаний или ещё чем либо), маги часто привлекают внимание сверхъестественных сущностей, внимание которых в большинстве своем нежелательно. Многие Пробужденные могут видеть сквозь мороки и иллюзии, под которыми скрывается сверхъестественное существо. Это не может не нервировать этих существ, и вполне вероятно что они пойдут на любые меры, которые позволят им сохранить свою тайну. В случае с вампиром или оборотней, это чаще всего приводит к смерти мага. И вот в таком варианте, маг получает намного больше шансов пережить такую встречу, если он не один, а со своей группой, ведь вампир, на сколько бы он силен не был, может справиться с одним или двумя магами, но ни как не с целой Кликой магов. Такие объединения магов считаются сверхъестественными существами слишком опасными, чтобы с ними связываться, что автоматически повышает шансы на выживание как всей Клики так и отдельных ее членов.

Кроме того, маги вполне могут забыть о своих извечных разногласиях, если вместе работают над интересующей всех проблемой. Это может быть и попытка уничтожить общего врага, исследование части Теневой Сферы, защита полученных знаний или создание некого могущественного магического предмета. Учитывая возможности даже одного отдельно взятого мага, Клики могут браться за действительно сложные задачи, где все будут действовать вместе и таким образом сплотятся.

Также, простая возможность поговорить, иногда становится достаточно веской причиной вступить в Клику магов. Одиночество сводит с ума. Особенно магов. Парадоксы бывают накладывают на мага такие психологические проблемы, о которых обычный Спящий даже не представляет, и если одному справиться с ними очень сложно, то группа поможет преодолеть их намного проще. Даже если маг уже впал в безумие и не воспринимает реальность, верные члены его Клики могут попробовать вернуть его к прежнему состоянию.

В Мире Тьмы, любой маг, который не входит в Клику вызывает подозрение. Одиноким Пробужденным, даже если он не страдает ни от каких признаков безумия, все равно может восприниматься другими магами, которые входят в Клики как маг, безумие которого настолько глубоко и разрушительно, что он уже и не он вовсе.

Репутация

Территориальная политика Пробужденных основана на разделении на отдельные небольшие группировки, так как маги - яркие индивидуалисты. На самом деле связь мага с магами на другом побережье лишь немного более сильная, чем между двумя плотниками, проживающими в разных странах. Пробужденные не будут объединяться в большие группы, спаянные общей целью просто потому, что вы не найдете столько магов, которым бы была интересна ваша цель. А небольшое количество магов, которое все таки заинтересуется вашими идеями организует все ту же

малочисленную клику. Тем не менее, Клики магов могут быть действительно известны далеко за пределами своих территорий и обладать определенной Репутацией.

Репутация - это палка о двух концах. С одной стороны приятно когда тебя везде узнают, с другой - это может быть опасно. Клика которая имеет безупречную репутацию может сильно возгордиться этим. А может, кто то решит использовать мрачную репутацию другой Клики, и будет делать вид, что выступает от ее имени, хотя по факту ни какого отношения к данной Клике не имеет.

Когда Клика сделала себе имя в регионе, где она находится, ее название распространяется очень быстро. Один телефонный звонок, одно письмо, одно магическое сообщение или ещё что либо, и о Клике знают в определенных кругах. После этого, Клике следует быть осторожной и помнить, что всегда найдутся те, кто захочет использовать название Клики или ее саму в собственных интересах.

Общее дело

Хотя маги всегда соперничают друг с другом и плетут интриги, маги в Клике всегда отодвигают свои личные интересы на второй план, когда дело касается всей Клики. В темные времена после падения Атлантиды Клики магов жили очень сплоченно и бывали даже ситуации, когда маг жертвовал своей жизнью на благо Клики. Сейчас конечно не то время, но в любом случае, всегда для магов Клики интересы Клики будут на первом месте, а личные уже на втором.

Или, что вернее, интересы Клики и становятся личными интересами самих магов. Клика дала магам некий якорь в опасном мире, позволили им выжить и они, естественно воспринимают интересы Клики, как собственные. Маги-одиночки - обычно путешественники, которые бродят из региона в регион, не доверяя никому. Для тех же магов, которые состоят в Кликах, не взирая на повсеместное отсутствие чести и полную распущенность людей нашего времени, Клика становится чем то намного большим, чем даже родная семья.

Протоколы

Клики формируются с некой определенной идеей и своими собственными внутренними законами. Эти законы и идеи называются Протокол. Протокол обычно высекается в камне и устанавливается в основном месте Клики, где собираются маги. Каждый член Клики дает клятву на этом камне, что он будет всегда верен Протоколу, иногда эта клятва бывает даже магической и у мага вообще не остается выбора, кроме как действительно служить идеям и законам Клики. Изменить Протокол можно только с полного согласия не менее чем 2/3 магов, входящих в Клику.

Многие Клики, которые созданы с оглядкой на Атлантиду, используют определенные геральдические символы, которые имеют значение для знающего человека. К примеру, изображение виверны на гербе Клики скорее всего будет значить, что Клика действует по принципу "Око за око, зуб за зуб".

Сеть

Клики часто оказывают друг другу услуги, естественно не бесплатно. Некоторые члены Клики могут даже иметь специальную должность в своей Клике, согласно которой они должны заниматься взаимодействием и "торговлей" с другими Кликами. Чаще всего "торговля" идет по системе "услуга за услугу" и если одна Клика поможет другой в ее борьбе с Провидцами Престола или ещё кем либо, то в ответ, также могут потребовать помочь со собственными проблемами.

Другие же Клики могут предоставлять определенные ресурсы, и не обязательно это могут быть деньги или драгоценности. Это может быть Мана и магические знания. При наличии хорошей магической библиотеки в Клике, дать возможность магам других Клик свободно ею пользоваться - хорошая идея, позволяющая получить авторитет, уважение и должников, которые в случае чего будут просто обязаны помочь Клике.

Клики зачастую ведут скрупулезные записи, кому они должны и что именно и кто и что должен им. Договоренности между Кликами это не просто устное соглашение или заверенный нотариусом договор, чаще всего это магические клятвы, которые практически невозможно обойти, но всегда определяется условие, согласно которому Клика может отказаться выполнять свою часть сделки по тем или иным причинам.

Если же отказаться выполнять клятву без уважительных причин (предварительно озвученных при даче клятвы) то клятвopеcтyпника может поразить проклятье, на него могут начать охоту демоны или духи мести или ещё что либо, что предварительно оговорено при даче клятвы.

Мистические Ордены

Хотя существуют маги, которые отвергают саму возможность вступления в какую либо группу, мотивируя тем, что это будет мешать их магическому и духовному росту, большинство магов стремятся вступить в один из Орденов.

Особенности жизни Пробужденных таковы, что выживать в одиночку становится слишком опасно. Когда маг узнает о сверхъестественном, сверхъестественное узнает о нем. Именно по этому иногда Клики становятся недостаточно и маги вступают в Ордены. Они предоставляют своим членам больше связей, возможности защиты и магического развития.

Чтобы присоединиться к Ордену, маг должен пройти инициацию. Своеобразную мистическую церемонию, во время которой маг отказывается от своей прежней жизни и обязуется служить на благо Ордена.

Сам процесс инициации разнится от Ордена к Ордену. Инициация в Мистериум скорее всего будет неким ритуалом посвящения в знания, а инициация в Адамантиновые Стрелы скорее всего выльется во что-то типа суда божьего через выполнение сложных задач, чаще всего боевого характера. После того как маг прошел инициацию, он становится членом Ордена и получает доступ к его секретам (которые доступны ему на этом уровне членства в Ордене), включая возможность изучения специализированных в Ордене навыков и заклинаний.

Маги, вступившие в Орден служат на его благо, что зачастую противоречит интересам других Орденов. Некоторые молодые маги, которые представляли себе Орден как спокойное место магических исследований могут быть шокированы тем, чем на самом деле занимается Орден. В любом случае, все действия Ордена и его членов всегда направлены на одно - получение ещё большей силы.

Закрытое Собрание

Иногда члены Ордена собираются вместе, чтобы обсудить развитие Ордена, предложить свои идеи и вообще обсудить все, что может касаться Ордена и его развития. В связи с тем, что члены Ордена зачастую входят в различные Клики, собрать их всех в одном месте и нужное время - сложная задача.

Закрытые Собрания редко проходят чаще чем раз в месяц, и иногда они проходят в неполном или же наоборот, в полном составе, включая только-только инициированных новичков. Инициатором Собрания обычно выступает высокопоставленный член Ордена, хотя иногда это может быть просто маг, который активно работает во славу Ордена и обладает достаточным авторитетом и уважением, чтобы требовать Закрытого Собрания.

Место Закрытого Собрания - это очень хорошо защищенная Обитель, чаще всего принадлежащая кому-то из лидеров Ордена, инициатору Собрания или просто магу, который готов предоставить свою Обитель и может гарантировать должный уровень защиты. Это может быть арендованное помещение ночного клуба, частный дом, уединенная роща или даже помещение, которые специально создавалось владельцем именно для Закрытых Собраний. В последнем случае, подразумевается что один или несколько членов Ордена могут себе позволить содержать такое помещение, хотя бывает и так, что со всех членов Ордена взимается небольшой налог, на содержания таких мест.

Такие налоги скорее исключение, чем правило, так как практически у всех магов есть собственные Обители, на содержание которых они и тратят свои ресурсы, и вряд ли кого либо из них можно убедить в необходимости содержать ещё одно помещение, только для того, чтобы собираться в нем один раз в месяц или реже, когда есть множество Обителей членов Ордена, которые с радостью примут Закрытое Собрание. Иногда такой налог носит разовый характер, исключительно с целью помочь создателям подобного помещения.

На Закрытых Собраниях некоторые Ордена могут обсуждать стратегические перспективы получения большей силы и власти, типа получения благосклонности одного из Советников, или как лоббировать своего представителя в

Правящий Совет. В другом Ордене Закрытое Собрание может носить характер научного семинара или курсов повышения квалификации. И в любом Ордене во время проведения Закрытого Собрания происходит заключение множество договоров между членами Ордена.

Пентакль

Все пять Орденов иногда называют Пентаклем, особенно во время собраний Консилиума, где присутствуют представители всех пяти Орденов. Некоторые маги верят, что сила Орденов и их количество - это прямая отсылка к древнему Атлантйскому знаку - пентаграмме (см.стр. _____)

Другие утверждают, что существовать должны только истинные 4 Ордена (не включая Свободный Совет), и называют эту четверку: "Брильянт". Третьи говорят что не должно быть ни каких общих названий и обозначений, так как это накладывает определенные обязательства на членов Орденов, что может помещать свободе воли и личностному магическому развитию.

Адамантиновая Стрела

Существуют оружие, которое несет смерть, а есть оружие, которое защищает жизнь. Адамантиновая Стрела воплощает оба этих тезиса. У каждого Ордена есть некие "силовые" группы и боевые магические разработки, однако Адамантиновые Стрелы идут дальше. Само существование Ордена основано на войне и битвах. Это отражается и на политической и на оккультной позиции Ордена. Для многих это трудно представить: аскетизм, тренировки, избавление от страха и самосозерцание.

Другие же восхваляют четкий порядок, идеальную платформу для воспитания воинов-магов, которые могут продавать свои услуги другим Орденам по высокой цене или даже отбирать Владения у слабых. В любом случае, сам смысл Адамантиновых стрел в действии. Тут нет места пустым переживаниям и пацифизму.

(прим.переводчика "Только война, только хардкор").

Адамантиновые Стрелы считают что Пробужденные находятся в состоянии постоянной войны и Стрелам нужно помогать другим бороться за правду. Вопрос только в том, что такое правда? Адамантиновые Стрелы в свое время защищали Атлантиду от всех угроз, как внешних, так и внутренних.

Никто не отрицает правильность того, что они делали, ведь они защищали Город Пробужденных от различных монстров, ренегатов и прочих угроз и не беда, если в процессе защиты пострадают некоторые районы города. Однако в дальнейшем Адамантиновые Стрела чаще всего защищали город от угроз, которые сами же и спровоцировали. Простой солдат на сверкающих улицах города может стать богом в дикой местности, так почему он не может стать богом в Высшем Мире?

Высокомерие магов, в том числе и Адамантиновой Стрелы привело к падению Атлантиды и сейчас Стрелы защищают осколки бывшего величия. Хотя Адамантиновая Стрела всегда заявляла что она выше политики и защищает всех, в последнее время трения между Орденами поставили под вопрос целесообразность защиты всех магов силами Адамантиновой Стрелы и на первое место вывели интересы самого Ордена а не всех Пробужденных.

Каждый раз, когда маг Адамантиновых Стрел выступает на чьей либо стороне, он качает чашу равновесия Орденов. Не удивительно, что заметив это маги Стрел захотели власти лично для себя и своего Ордена, вместо того, чтобы защищать чьи либо интересы.

Обзор

Стрела - это в первую очередь воин, не в настолько узком смысле, как это понимают некоторые. За простыми боевиками, которые голыми руками уничтожают зло, стоит мудрый стратег, который направляет их, заботится о них и изучают новые методы, тактики и магию, которая может помочь на поле боя. Любой конфликт всесторонне изучается и исследуется для лучшего противодействия в будущем или даже для получения возможности превентивного удара. Маги видят реальность, как место, наполненное множеством возможностей, символов и знаков, и маги Адамантиновых Стрел не исключение, они видят реальность так же, и потому их боевые возможности также многогранны и разнообразны.

Адамантиновые Стрелы уверены в происхождении своего Ордена ещё со времен Атлантиды, однако не концентрируют на этом внимание. Вместо этого они обращают внимание на воинские традиции, культуру и прочий воинский быт в разные периоды времени в разных частях света. Согласно их идеологии, все эти воинские элементы пошли от членов Адамантиновой Стрелы, когда те странствовали по миру после падения Атлантиды.

Адамантиновые Стрелы после падения Атлантиды поклялись защищать Пробужденных от опасностей Падшего Мира и до сих пор, не смотря ни на что они выполняют свою работу, защищая Обители, Владения, Святилища и тому подобное. Кроме того, они также защищают и некие ужасные сверхъестественные создания, которых по тем или иным причинам нельзя убивать/изгонять из нашего мира.

Если маг Адамантиновых Стрел получает власть, он также ее использует для защиты и в интересах Ордена. Иногда для противостояния страшной угрозе требуется объединить магов разных Орденов под единым командованием, и кто как не маг Адамантиновой Стрелы может

справится с этим лучше всех. Иногда группа магов может быть настолько слаба, что маг Адамантиновой Стрелы бывает вынужден взяться за командование, чтобы помочь им выжить.

Тем не менее, что бы не утверждало руководство Адамантиновых Стрел, не все их члены адекватные и мудрые личности. Стрелы набирают своих членов больше по уровню силы, чем по благоразумию и мудрости, потому случается всякое.

Члены

Орден Адамантиновых Стрел влечет многих молодых магов, которые мечтают о магических битвах и романтике сражений. К их сожалению все эти романтические бредни очень быстро выбиваются суровыми наставниками, требующими от молодых магов послушания, аскетизма, выполнения нудных работ, тренирующих закалку и всего прочего, что с точки зрения романтически настроенной молодежи мало похоже на боевые тренировки.

Некоторые наставники настолько жестоки, что наносят своим подопечным физические и моральные травмы. Некоторые молодые маги так никогда и не вырастают в полноценных боевых магов и всю жизнь вынуждены перекладывать бумаги с места на место (ведь этим тоже кто-то должен заниматься), однако наставники все таки стремятся дать максимум своим подопечным, стараясь вырастить из них полноценных членов Адамантиновых Стрел, способных работать на благо Ордена. Самые лучшие наставники воспитывают воинов-дипломатов, которые обладают невероятными способностями как в бою, так и в этикете и других закулисных переговорах. Другие, плохие наставники, воспитывают тоже воинов-магов, однако они забиты и боятся сделать и сказать что либо, что выходит за рамки приказа. Молчаливость и замкнутость таких воинов может быть ошибочно понята как глубокая мудрость.

Однако бывают такие маги, обучать которых практически не нужно. Это прирожденные воины, тактики и стратеги. Их просто направляют по нужному для Ордена пути, фактически не оставляя никакого выбора. Если обучать их боевой магии и тактики боя - только портить, то Орден считает себя обязанным привить им чувства чести, доблести и достоинства, которых порой так не хватает как другим магам, так и вообще любым существам Падшего Мира.

И если это не удастся, Орден скорбит по ним. Он скорбит и уничтожает их, чтобы даже имена их никогда не всплыли в будущем.

Уже состоявшиеся маги обычно вступают в Адамантиновые Стрелы когда не могут сами справиться с кризисом. Стрелы дают им такую возможность. Идеальными кандидатами для вступления в Орден являются маги, которые ищут возможность отомстить за что либо. Таким магам Орден дает возможность мести, но вместе с тем он дает им понимание того, что всех Пробужденных следует защищать.

Философия

Адамантиновые стрелы практикуют определенную философию, которую они называют Путь Адамантия. Основные догматы этого Пути называются Рука - по количеству догматов. Их пять.

.

Догматы Руки:

Существование это Война

Члены Адамантиновой Стрелы всегда должны быть готовы использовать военные навыки в мирных ситуациях и мирные методы в военных.

.

Честь это Благо

Маги Адамантиновой Стрелы используют клятвы, как вариант взаимодействия с миром, превращая любую ситуацию в урок для себя, из которого они могут постичь новое и отточить старое.

Когда маг Адамантиновых Стрел дает клятву защищать кого-либо, он не просто защищает физически тело того, кого он поклялся защитить. Враги, предпочтения, союзники и смысл жизни защищаемого становится первоочередным для мага Адамантиновой Стрелы. Клятвы невозможно разрушить, однако они никогда не бывают четко обозначенными и не могут загонять мага в очень узкие рамки. Маг сам может решить как ему выполнять свои обязанности и следовать клятве исходя из собственных навыков, возможностей и событий, которые зачастую ломают все планы в нашем нестабильном мире.

Адаптивность это Сила

Маг Адамантиновой Стрелы никогда не должен полностью полагаться на магию, или на любую другую чистую силу. Всегда нужно использовать различные силы: магические, физические, социальные. Противник не должен угадать, что именно сделает в данной ситуации маг.

.

Высшее это Ты

Это причина, по которой только люди становятся магами. Человек сам по себе является тем же самым космосом, только в меньшем масштабе. Тело, разум и душа формируют некую форму микрокосма в огромной реальности. Физические нагрузки это не просто действия мышц и костей, это ещё один способ изучить оккультную реальность, спрятанную в плоти, также, как ищут мудрость Атлантов в Падшем Море. Скрытые глубины разума и его блестящие высоты напоминают Высший Мир.

Служение это Мастерство

Многолетнее служение Адамантиновых Стрел дало им понимание, что чаще всего правитель не является мастером в оккультных дисциплинах. Также и правительства Спящих полагаются на целую сеть актеров и прочих деятелей сцены, помогающими им править тем или иным образом. И становится ясно, что настоящая власть получается тогда, когда совершаются конкретные действия, а не бесполезные внутренние копания и создания заведомо не нужных структур. Государство или тайная группа выбирает правителя на той основе, чтобы он являлся лицом этой структуры и представлял ее в мире.

Стрелы должны никогда не стремиться к власти, так как в любом случае не смогут эффективно править. Вместо этого они представляют услуги советников и консультантов в тех вопросах, в которых они действительно разбираются. По мнению Стрел, правитель должен представлять собой идеал, к которому все должны стремиться. В принципе, в кризисных ситуациях маг Адамантиновых Стрел может взять на себя руководящие функции и показывать пример окружающим, но он уйдет, как только кризис будет успешно преодолен.

Ритуалы и Обряды

Адамантиновые Стрелы ценят эффективность. По этому все их ритуалы и обряды посвящения в члена Ордена входят в состав подготовки новичков.

Клятвы

Стрелы редко живут без клятв вообще. Всегда есть какая-либо клятва человеку, Клике или идее. Свою первую клятву новичок дает своему наставнику. Он клянется выполнять все приказы наставника, какими бы дикими они не были.

После того, как маг прошел обучение у наставников, он ищет свое место в обществе Пробужденных. Чаще всего они служат другим магам, организациями или ещё чему-либо подобному. Клятвы Стрел никогда не бывают жестоко ограниченными и никогда не требуют выполнения приказа дословно, оставляя место для здоровой инициативы, что с одной стороны помогает самому магу, а с другой стороны дает его хозяину понять, что маг действительно будет верен, но действовать будет согласно своим убеждениям.

Орден Соревнований

Не взирая на то, что маги Адамантиновых Стрел славятся как хорошие дуэлянты, Орден не желает терять своих квалифицированных членов на бессмысленных дуэлях. По этому, основным правилом Ордена является то, что претендент сначала должен победить в дуэлях подчиненных квалифицированного мага Ордена и лишь потом он получит шанс сразиться с ним лично.

Подобная иерархия дуэлей помогает Адамантиновым Стрелам не растрчивать зря полезных и обученных магов, тренируя посредством естественного отбора магов Ордена, стоящих на его низших ступенях. Однако это правило не распространяется на магов, которые не входят в Орден Адамантиновых Стрел. В случае вызова на дуэль извне Ордена, ответчик обязан сражаться лично.

Должности и Обязанности

Все отношения Адамантиновых Стрел подразделяются по принципу ученик-учитель, подчиненный-командир или вассал-правитель. Такой уклад жизни они стремятся насаждать везде, где они работают. Однако официально признанных названий не существует, каждый использует те названия подчиненного-командира, которые больше подходят под ситуацию.

Лучший Защитник

Назначенный защитник смешанной Клики или второй по старшинству член в Клике Стрел получает эту должность как символ боевых возможностей своей группы. Лучший Защитник представляет Клику в магических дуэлях организывает оборону Клик. Это позволяет его начальству не оглядывать на нужды обороны и защиты, вместо этого больше времени уделяя управлению Кликкой, или (если начальство входит в Орден Адамантиновых Стрел), дальнейшему совершенствованию в боевой магии.

Адамантиновый Мудрец

Военные лидеры и великие тактики получают должность Адамантиновый Мудрец. В наше время эта должность практически не используется, так как в современном мире маги крайне редко сражаются большими группами, где требуются стратегические или тактические навыки Мудреца. Чаще всего в наше время Адамантиновый Мудрец является неофициальным лидером Консилиума или большой Клики. По сути, это должность военного советника, но по большей части, она просто дань старым традициям.

СВОБОДНЫЙ СОВЕТ

Вы чувствуете это? Магия все ещё существует, как чахлое дерево под гнетом Бездны, но живое. Нации вызывают огонь с небес, когда дело доходит до войны. Голоса несутся через огромные расстояния от Нью-Йорка до Джакарты, от Могадишо в Москву. Мир полон символов и рун. Мужчины и женщины готовы умереть за знамя и работать не покладая рук за бренд. Это эра силы и возможностей. И Пробужденные видят Высшие тени окружающие все сущее...если будут смотреть в правильном направлении. Но также это эра ужаса, так как сила не скована этикой.

Для оперирования этой силой используются различные инструменты, но используются они плохо. Свободный Совет хочет изменить это. Это время, эту эру хаоса, нужно обратить в эру мудрости Пробужденных. С помощью новейших достижений науки и техники, Свободный Совет избавит Спящих от их Покоя и пробудит их.

Атлантида - это красивая легенда, но ошибка других Орденов в том, что они все время оглядываются на прошлое, прекрасно понимая что не станут такими же велики как их предполагаемые легендарные предки.

Свободный Совет также использует Атлантиду как некий недостижимый идеал, однако стремится использовать современные средства для создания новой Атлантиды, а не восстановления старой. Они считают, что для пробуждения Спящих следует использовать любые методы, какими бы дикими они бы не казались изначально. Человечество (хоть и малая его часть) уже обнаружило в себе искру магии и больше никогда не сможет забыть об этом.

Проклятие Покоя может лишь на время приостановить неумолимую поступь прогресса, но никогда не сможет полностью остановить его, человечество всегда сможет обойти Покой и получить истинную Мудрость. С точки зрения магов Свободного Совета, магические силы не обязательно идут в комплекте с мудростью. Они поняли это когда окончательно отвергли идеологию Атлантиды. Ведь даже самые сильные мастера других Орденов бывают не замечают вполне очевидные вещи. Ведь сейчас другое время. Время вырабатывать некий консенсус существования и работать над демократическими методами взаимодействия Пробужденных.

Тайны, секреты, инициации, отвергание недостойных - все это пережитки прошлого, на которые давят и сами Экзархи и Провидцы Престола. От них следует избавляться. Ведь магия сейчас развивается намного быстрее чем в древности идя в ногу с техническим прогрессом и если цепляться за устаревшие и никому не нужные традиции - вы бесспорно отстаните в своем развитии.

Обзор

В обществе Пробужденных всегда было некоторое количество "мятежников" и гениальных изобретателей, которых не устраивали простые и наивные истории и легенды Атлантиды. Серебряная Лестница изгоняла их. Адамантиновые Стрелы отказывались их защищать, а Мистериум вымарывал их имена из истории. Но Пробужденные всегда были детьми своего времени. И настал момент, когда количество таких непризнанных магов из тонкого ручейка превратилось в бурлящий потоп. Это было во время величайший открытий и войн человечества.

Были ли маги инициаторами этих событий, или просто учились на ошибках Спящих? В связи с сильной защитой своих тайн и знаний, сейчас уже никто не сможет ответить наверняка. В начале 19го века, в Клике Европы начала очень быстро распространяться теория о том, что исторические события породили новую оккультную практику, которая не оглядывается на тени давно падшей

Атлантиды. Мужчины и женщины не были так слабы, как рассчитывали Экзархи и из поколения в поколение стремились избавиться от своих оков.

Новое движение изначально не имело одного общего названия, и в ход шли различные названия, почерпнутые у Спящих, от вдохновляющих творений и до юмористической эзотерики. Конфликт был неизбежен. Он вылился в Боксерское Восстание, стрельбу на Диком Западе и взрывы бомб лондонских анархистов. Историки Мистериума называют это время "Безымянная война", другие же Ордены даже не дали никакого названия тем событиям. Ордены Атлантиды с неким болезненным любопытством наблюдали, что из этого получится и когда же сама неумолимая поступь истории похоронит эти революционные идеи.

Война заставила революционеров умыться кровью, но не подавила, а число повстанцев даже выросло. Молодые маги активно вступали в революционное движение, завороченные перспективами, которые им открывались. Тем не менее, повстанцы ничего не могли сделать, пока не поняли, что воевать нужно не против старых традиций, а за новые традиции, которые будут полностью отвечать их мировоззрению. Так родилась идея Великого Отрицания.

Провидцы Престола не могли упустить такую возможность. Они поняли что повстанцы отрицают Атлантиду и древние традиции и при их победе, многие знания будут утеряны навсегда. Посланцы Провидцев отправились к повстанцам с предложением союза, помощи и щедрых даров, они предлагали развивать идею совмещения магии и технологий.

Повстанцы отказались. Отказались с помощью бомб, оружия и разрушающих разум заклинаний. И в канун нового 1900 года был создан Свободный Совет, члены которого наконец то увидели своего истинного врага. Они поняли, что мир будущего будет свободным, а не технократическим и сейчас самое время начинать его строительство.

Члены

Древние Ордены пытаются создать образ, в котором Свободный Совет выглядит как собрание панков и твердолобых идиотов, которые разрушают мир своими неправильными заклинаниями и оскверняют его одним своим касанием. Иногда это правда. С другой стороны Свободный Совет все также активно привлекает молодых магов. Некоторые из них идут туда исключительно из духа противоречия. Другие не хотят бремени наставничества.

Ведь многие маги относятся к своим ученикам как расходному материалу, который не жалко пожертвовать в погоне за новыми знаниями. Некоторые даже специально калечат и убивают своих учеников, опасаясь того, что те превзойдут своих учителей. Обида накапливается и ученики уходят. В Свободный Совет.

Свободный Совет предлагает окружение, в котором молодые маги могут свободно обсуждать свои новаторские идеи и спорить о лучшем применении различных способностей, но новички, которые копнут глубже, могут сильно удивиться. Свободный Совет серьезно подходит к идее демократии, вот только есть и тут определенные ограничения, которые ни разу не демократичны.

Как и все остальные маги, маги Свободного Совета ведут опасный образ жизни. Они сражаются, исследуют и выискивают магические знания и силы. Они верят в безопасность и взаимопомощь. Маги Совета, закалены в боях за собственную независимости и независимость своего ордена и являются весьма многогранными магами, которые дополнительно ещё и имеют определенные специализации. Их интерес к культуре и технике, их борьба со старыми традициями, все это привлекает в орден инженеров, антропологов и партизан.

Молодые маги не единственные кто вступает в Свободный Совет. Старые и состоявшиеся маги, которые не находят поддержки своих идей или рискованных магических разработок также вступают в этот Орден, добавляя свое влияние и мудрость к имиджу Совета.

Все маги Свободного Совета проявляют активный интерес к современной культуре и скептически относятся к идеологии Атлантиды. Некоторые из них вообще сомневаются, что Атлантида когда-либо существовала, другие же считают, что даже если она и была, то она же пала. Зачем придерживаться старых традиций, которые однажды уже разрушили великий город? Маги Свободного Совета редко придерживаются самых распространенных идей как в обществе Пробужденных, так и в обществе Спящих. Они идут по пути отрицания всего, стремясь найти отрицательные черты во всем и исправить их.

Философия

Множество книг было написано (и ещё больше дуэлей проведено) на тему того, во что же верить магам Свободного Совета. Не взирая на это, даже сейчас маги Свободного Совета не всегда сходятся в этом мнении.

Демократия ведет к истине, строгая иерархия - к Лжи Покоя. Покой заставляет Спящих лгать друг другу, не видеть очевидных вещей. Все это только на руку Экзархам. Даже Пробужденные, поддерживающие строгую иерархию подчиненности подвержены в какой то степени проклятию Покоя. Это нужно менять.

С каждым поколением утрачивается некоторая часть знаний, которая доступна только высшим эшелонам власти и не подлежит свободному распространению. Именно по этому настоящие секреты Атлантиды (если она вообще существовала) прошли через фильтр множества магов и сказителей, и на данный все оставшиеся данные практически бесполезны. Только скинув занавес тайны и раскрыв все секреты можно уничтожить проклятие Покоя.

Человечество и есть магия. Маги Свободного Совета считают что люди не забыли магические секреты, они просто хорошо скрыты. Человечество всегда инстинктивно стремилось к чудесам и создавало их. И хотя это только лишь бледная тень того, на что оно было способно когда магия была в свободном доступе, представьте, что могло бы сделать человечество, если открыть ему глаза? Современные технологии и культуру полны различных мистических откровений, подсознательно вплетенных Спящими в их суть и маги Свободного Совета рано или поздно раскроют все эти секреты. Хотя это не означает, что только в них есть скрытый, магический смысл.

Маги Свободного Совета считают что открытия человечества, которые оно делало на протяжении всей истории - и есть его магическая суть. Свободный Совет не оглядывается на прошлое Атлантиды. Они знают, что история человечества, которая действительно стоит тщательного изучения началась несколько позже событий Атлантиды.

Поддерживающих Ложь Следует Уничтожить

Это один из самых спорных пунктов философии Свободного Совета. Все маги Совета понимают угрозу, исходящую от Провидцев Престола и по мере своих сил борются с ними. Однако что делать с закостенелыми в своих традициях другими Орденами? Некоторые считают что нужно поднять волну революции и уничтожить режим, который способствует распространению Лжи. Другие же говорят что насильственным методом ничего решить нельзя и нужно взаимодействовать и кооперироваться с другими Орденами, потихоньку исподволь проталкивая свои идеи, и рано или поздно другие маги поймут ошибочность старых традиций и смогут взглянуть на мир шире.

Ритуалы и Обычаи

Свободный Совет существует немногим больше столетия и маги знают, что его традиции придуманы, а не взяты из каких-то непонятных легенд и сказок. Эти традиции постоянно видоизменяются, убираются и дополняются, чтобы в должной мере соответствовать текущему моменту.

Ассамблея

Клики Свободного Совета управляются методом демократии. Решения принимаются или единогласно или большинством голосов. Кроме того, Клики часто собирают свои собственные региональные собрания, как противовес Консилиуму. Отдельные группы посылают на них Старшин (см.ниже), которые представляют интересы тех магов, которые их отправили. Некоторые Ассамблеи требуют от своих членов отказаться от участия в Консилиумах, однако большинство все таки этого не делают. В общем целом, сильные позиции Ассамблеи, которая представляет интересы большого числа магов, имеющих примерно схожие политические убеждения могут значительно повлиять на решения Консилиума. Существуют боевой вариант Ассамблеи, называемый Строй, который занимается организацией боевых операций магов. В принципе, в Ассамблее могут участвовать любые Клики, которые управляются по принципу демократии, однако большинство Ассамблеи все равно всегда представлена магами Свободного Совета.

Дом Знаний

Миссия Свободного Совета по обновлению магического искусства возможна только при свободном обмене магическими достижениями. Система Домов Знаний активно помогает в ее выполнении, предоставляя площадку для обмена знаниями и обширные открытые для свободного доступа библиотеки. Тем не менее, фактический доступ к действительно важной или полезной информации обычно затруднен, так как в обмен на допуск в Дом Знаний, контролирующая его Клика может выдвигать абсолютно любые требования. Некоторые Дома Знаний существуют по принципу свободного рынка, предоставляя доступ к информации в обмен на валюту, Ману, артефакты и тому подобное. Другие предоставляют свободный доступ только членам Свободного Совета или тем Кликам, которые поддерживают их идеологию.

Технэ

Орден называет свой стиль колдовства Технэ, от греческого слова, обозначающего ремесло, навык или искусство. Технэ это не просто небольшая адаптация Атлантисских методик, это их кооперация с современной техникой, культурой и подобным, что в результате дает новый стиль магии, отвечающий веяниям современности. В то время, когда остальные Ордены цепляются за пережитки прошлого, маги Свободного Совета смотрят в будущее.

Должности и Обязанности

Все должности в Свободном Совете исключительно прагматичны и абсолютно лишены ритуальной роли.

Эмиссар

Эмиссар это специально выбранный маг, занимающийся дипломатией в интересах Ассамблеи или Свободного Совета. Эмиссарам запрещено принимать какие либо решения, предложения или даже что либо обещать, если предварительно за это не проголосовала группа магов, которая его послала или же подобные полномочия не были предусмотрены в процессе выбора Эмиссара. Клики и Ассамблеи могут потребовать компенсации, если действия Эмиссара привели к определенным, ранее не обозначенным потерям (в деньгах, знаниях, людях и т.д.).

Стратег

В случае кризисных ситуаций, маги Свободного Совета могут на время приостановить действие демократии и наделить выбранного Стратега всем формами власти, чтобы он смог оперативно решить кризис. Большинство Стратегов занимаются обороной Клик, однако есть Стратеги которые занимаются экономикой или даже метафизическими дебатами. Многие Ассамблеи (и Строи) используют Стратегов, чтобы провалить свое решение, которое будет обязательным для всех. В любом случае, вся власть Стратега практически всегда ограничена какой то определенной областью применения, в которой он разбирается лучше всего.

Старшина

В тех регионах, где активно действуют Ассамблеи, различные Клики выбирают своего представителя, который будет защищать интересы выбравшей его Клики на собрании Ассамблеи. Их называют Старшина.

Сами Старшины не принимают никаких решений, они уполномочены говорить только от лица Клики и только о том, что им разрешила говорить Клика при назначении. Старшины могут приобрести значительное влияние в Клике, так как зачастую Старшиной назначается наиболее разумный и уважаемый член Клики, который обычно исподволь представляет свои собственные интересы, как интересы всей Клики.

Стражи Покрова

Магия - это секретное искусство. Стражи Покрова сохраняют эту секретность, так как на это есть причины. Они считают, что Атлантида была лицом человечества. Она отражала его наиболее светлые умы и самые ужасные пороки. Атлантида была наиболее близка к утопии, чем что либо когда либо, но это была ужасная утопия. Стражи Покрова считают что только отдельные личности действительно могут быть прекрасными и совершенными. В обществе же всегда будут недостатки. Даже в Атлантиде требовались шпионы, убийцы и надзиратели. Падший Мир ничем не отличается.

Стражи Покрова в Атлантиде защищали общество от внутренних конфликтов и предателей. Они говорят что это была неблагодарная работа, которую кто-то все равно должен был делать для вящей славы Города Пробужденных. Даже в самые мирные времена у Атлантиды были враги: ужасные монстры, демоны, скрытые в человеческой оболочке или просто сумасшедшие маги, угрожающие стабильности Атлантиды. Ненавидеть Стражей Покрова в Атлантиде была даже в некоторой степени модно, однако никто никогда не ставил под сомнение необходимость их деятельности. Иначе эту же работу пришлось бы делать им.

Как и их коллеги из Адамантиновой Стрелы, Стражи Покрова всегда рассматривались как инструменты управления, а не как потенциальные Правители. Однако если война, которой занималась Адамантиновая Стрела - это было почетно, деятельность Стражей Покрова таковой не считалась и касалась более тонких граней. Как результат, они дали возможность жителям Атлантиды не бояться ночи и варваров. По крайней мере так было в идеале. На самом деле, в более позднее время Стражей Покрова обвиняли в том, что они шпионят и убивают исключительно в собственных интересах и Атлантида здесь абсолютно не при чем. Как бы там ни было, однако величие Атлантиды - это частично заслуга и Стражей Покрова.

Они аккуратно уничтожали любые внешние угрозы, просто получая влияние на вождей или царей, разваливали царства, которые потенциально могли бы угрожать Атлантиде с помощью восстаний и совершали подобную деятельность, которая в значительной мере ослабляла врагов (или потенциальных врагов) Атлантиды. Естественно никаких улик или доказательств, которые указывали бы на Атлантиду не обнаруживалось. Если времена Атлантиды и казались утопией, то немалую роль в этом играло сравнение с окружающими людскими сообществами, которые Стражи периодически погружали в хаос и нищету.

Даже после падения Атлантиды, Стражи Покрова не оставили свою деятельность и активно фальсифицировали различные мифы и легенды с целью защиты магов как от Спящих, так и от сверхъестественных угроз. Не взирая на то, что цели Стражей Покрова сугубо прагматичны, они не лишены оккультного значения. Они считают что каждый Парадокс расширяет Бездну и именно по этому нужно скрывать магию от Спящих, которые могут одним своим присутствием в месте, где используется магия спровоцировать этот самый Парадокс. Стражи сознательно берут на себя грязную работу, чтобы другие маги могли остаться чистыми и не беспокоились о всяких охотниках на ведьм и других глупых угрозах, которые могут возникнуть.

Обзор

Также как Провидцев Престола и Изгнанных, Стражей Покрова бояться и ненавидят, но воспринимают их как неизбежное зло, которое иногда действует на пользу миру Пробужденных. Даже Свободный Совет пользуется большим уважением, чем Стражи Покрова. Большинство магов всех Орденов считают что человечеству нужно открывать глаза на магию и искать новых потенциальных магов и с большим недоверием относятся к Стражам, которые сознательно ставят палки в колеса и хотят сохранить магию в тайне.

Тем не менее, Стражи Покрова все ещё являются весьма полезным Орденами и к нему часто обращаются за помощью (и предоставляют эту помощь в обмен). Не всегда это бывает добровольно, но опытные Стражи Покрова сильно продвинулись в сферах сбора компромата и его своевременного использования.

Стражи научились ходить среди Спящих, не привлекая их внимания и распространяя полезные Стражам слухи и легенды, которые мешали бы врагами магии и помогали собственным интересам Стражей. Существуют устные легенды, что в прошлом Стражи даже направляли деятельность целых страх и цивилизаций для достижения своих целей.

.

Тем где нельзя добиться нужного результат одними лишь словами, в дело идут ножи, бесшумное оружие и смертельные заклинания, так что Стражей также опасаются и за их профессиональных убийц. Согласно стереотипам, это одержимые фанатики-убийцы, однако сами Стражи знают что это не так.

И это знание делает Стражей ещё более опасными. Они убеждены что все их действия абсолютно необходимы и оправданы и что в конце концов миром будут править Пробужденные, а Экзархи будут уничтожены.

Члены

Стражи Покрова отбирают потенциальных кандидатов весьма осторожно, аккуратно изучая их реакции на различные события, оценивая их потенциал как магов и в конечном счете делая так, что маги принимает самостоятельное (как ему кажется) решение вступить в ряды Стражей Покрова. Эта стадия проверок, испытаний и провокаций в среде Стражей называется стадией Серого Покрова. Второй стадией является готовность убивать за Ордена и называется она Багровый Покров.

Иногда целью такого убийства становится существо, которое уже обречено на смерть Орденом. Однако даже просто искренней готовности убить во благо Ордена обычно хватает. Тем не менее Стражам не нужны тупые исполнители и они не собираются уничтожать личность своих членов. Важна мотивированность и желание добровольно служить идеям и целям Ордена, используя все свои достоинства и недостатки для его блага.

Именно по этому, существует ещё одна проверка, так называемый Черный Покров, во время которого потенциальный кандидат ставится перед выбором, в котором он может совершить действия, которые идут в разрез с целями Ордена и если маг поддается соблазну и совершает подобные действия - он рискует никогда не вступить в Орден.

Тайное общество, в которое входил потенциальный кандидат внезапно исчезает. Его не убивают, но всю жизнь за ним теперь будут наблюдать Стражи, ожидая проступка. Если же кандидат проходит и испытание Черного Покрова, то он становится полноценным членом Ордена Стражей Покрова.

Многие считают, что Орден предпочитает набирать тех, кто в своей прежней жизни были убийцами, шпионами и тому подобными личностями. Однако это не так.

Стражи Покрова активно используют различные обычные секретные службы и братства как полигон, отбирая из их членов потенциальных кандидатов в члены своего Ордена. То есть, потенциальный Страж действительно раньше мог быть и шпионом и убийцей, до того как вступить в Орден. Однако в любом случае, Орден предпочитает воспитывать собственных шпионов и убийц из обычных работяг, чем рисковать, принимая в Ордена обученных правительством специалистов тайной войны.

Философия

У Стражей Покрова есть несколько древних писаний, которые находятся в свободном доступе, которыми они руководствуются в своей работе. Эти писания представляют собой некий свобод законов, которые называются Законы Маски. Они действительно находятся в свободном доступе, однако лишь частично. Полный свод правил может изучить лишь тот, кто стал членом Ордена.

Парадоксы расширяют Бездну, в наказание за гордость.

Парадокс это не просто расширение Бездны, это событие, которое открывает Падший Мир яду Бездны. Стражи говорят что Аномалии и Явления прямое тому доказательство, кроме того, косвенным доказательством является широко известный факт о том, что астральные путешествия раньше были намного проще. Орден против использования Явных заклинаний, и если член Ордена все таки бывает вынужден их использовать, его могут упрекнуть в этом, или наказать. Стражи считают, что если маг не способен тонко воздействовать на Падший Мир, добываясь нужного результата, то он уже впустил в себя тьму.

Грехи, которые совершаются во благо - ведут к Мудрости

Мудрость - это реальная сила, а не какое то субъективное понятие. Стражи Покрова прекрасно это понимают. Многие маги оттачивают свою Мудрость, осторожно используя магию и сострадая обычным людям. Стражи идут несколько по другому пути. В своей работе они вынуждены предавать, убивать и лгать и это грехи. Но делают они это на благо всех Пробужденных и черпают в этом свою Мудрость.

Орден прекрасно понимает что это не совсем правильно, но его члены утешают себя тем, что все что они делают и как грешат, все это на благо всех Пробужденных.

Править Падшим Миром нужно с помощью заслуг.

Индивидуальные заслуги могут нарушать общие правила. Пробужденные по умолчанию мудрее Спящих, а учителя мудрее учеников. Маги должны распространять мудрость, однако не до таких пределов, когда это становится опасным. Магические секреты и символы должны быть скрыты от Спящих, которые не способны их понять. Маги должны руководствоваться своей мудростью и аккуратно, но твердо руководить теми, кто не настолько мудр.

Ритуалы и Обычаи

Покровы, которые используются Стражами при подборе кандидата на членство в Ордене были описаны выше. Однако кроме них у Стражей Покрова существуют ещё некоторые ритуалы и обычаи:

Маска

Маска это больше чем новое удостоверение личности. Это абсолютно другой человек, которым становится Страж при выполнении определенного задания. Как говорят, существует целых 49 индивидуальностей для каждого отдельно взятого члена Ордена, которые используются ими в разных ситуациях. Эти индивидуальности являются по сути серией заклинаний, которые позволяют магу скрыть собственную личность и стать кем то другим. Символично, что зачастую Маска требует от мага смирения, так как может заставить его играть ту роль, которая не соответствует его статусу.

Лабиринт

Лабиринт - это название целой сети тайных сообществ, которые созданы Стражами Покрова, задачей которых является скрывать магию от недостойных и влиять на Спящих. Такие организации редко на прямую управляют Спящими, вместо этого выискивая обходные пути, с помощью которых можно было бы повлиять на отдельных Спящих, их организации или даже правительство незаметно. С помощью этих Лабиринтов, Стражи с легкостью могут манипулировать общественным мнением вообще и отдельными личностями в частности, заставляя их совершать действия, которые пойдут на благо Ордена.

Должности и Обязанности

У Стражей Покрова есть множество различных должностей, однако только две из них доподлинно известны в широких кругах:

Интерфектор

Интерфекторы - это каратели и следователи на службе Консилиума. Когда он выполняет официальное задание, он надевает Маску Маги, как уже традиционно сложилось, опасаются касаться Интерфектора или входить в его тень. Обычно Интерфекторы используются только в наиболее старых или жестоких Консилиумах. Многие маги считают что Интерфекторы - это пережиток прошлого.

Эпопт

Эпопты выполняют две функции. Они управляют Лабиринтами Ордена и отбирают потенциальных членов, устраивая им испытания Покровами. Эпопты редко работают в одиночку. Их обычно выбирают из опытных Стражей, но они редко достигают каких либо высших должностей в Ордене, так как Стражи активно используют Лабиринт, но стремятся держаться от него подальше, что не рассекретить. Кроме того, специфика работы Эпопта, в конечном счете приводит к тому, что он привыкает к своей власти на Спящими и уже вряд ли согласится заниматься другими делами Ордена, которые не предоставят ему такого влияния на Спящих.

МИСТЕРИУМ

Забудьте о правительствах и оккультной политике Падшего Мира. Истинная Сила - это Знания. Со временем мистическое познание перевесит мирские амбиции. Члены Мистериума верят, что их Орден самый чистый, так как полностью избегает мирской власти. Эти маги всему остальному предпочитают искать магические знания. Однако это не значит, что среди членов Мистериума нет влиятельных магов. Орден не стремится погасить личные амбиции каждого члена, но основной упор в деятельности Ордена делается на поиск знаний, и как результат - большая магическая сила из за постоянного обучения и экспериментов.

Другие Ордены обычно представляют магов Мистериума как небольшую группу старцев с длинными седыми бородами, день и ночь просиживающие на истлевшими манускриптами и разваливающимися в руках артефактами. Это далеко не так. Нет, конечно среди магов Мистериума есть и такие группы, которые действительно просиживают многие годы над различными книгами и артефактами, но вот знания и сила, которые они получают из этих источников обычно таковы, что этих седобородых старцев лучше обходить десятой дорогой, если ты сам не очень крутой боевой маг. Однако в современном Мистериуме все же больше приключений. Кому то ведь нужно находить те самые древние манускрипты и рассыпающиеся артефакты.

В наши дни члены Мистериума по большей части являются археологами, криптологами и мастерами загадок. Однако у Мистериума есть и враги. Древние проклятья и культисты защищают свои секреты, которые хотят выведать члены Мистериума. Мистериум в наши дни ценит как ученых-библиотекарей, так и авантюристов-исследователей.

Современный мир - это огромное хранилище всевозможных тайн, секретов и знаний, которые только и ждут, когда их восстановят, каталогизируют и адаптируют на пользу Пробужденным. Маги Мистериума путешествуют по отдаленным уголкам нашей планеты, изучая всевозможные феномены и тайны, добавляя знания о них в копилку оккультных знаний Ордена. Однако не следует думать, что Орден свободно и бесплатно делится своими, с таким трудом полученными знаниями. Некоторые знания слишком опасны, чтобы распространять их свободно, другие же слишком ценны, чтобы отдавать их бесплатно. А иногда и то и другое вместе. Исследования требуют большого количества ресурсов, магочасов и иногда и жизни и Мистериум хочет за свои затраты получать адекватную плату.

Обзор

В Атлантиде Мистериум по большей части состоял из профессоров и библиотекарей. В легендах остались упоминания о некоем месте, где маги могли даже посоветоваться с призраками умерших и прочитать литературу на языке Фей, Демонов, Ангелов и Богов. Древний Мистериум погружался в самые глубины наук и не брезговал использовать разработки варварских государств.

Экспедиции в эти варварские государства зачастую приравнивались к боевым операциям, так как варвары (и ночные ужасы, которые как правило правили ими в той или иной степени) боялись и ненавидели Великий Город. Ранние исследователи заплатили за эту ненависть своими жизнями, получив почетное место в серебряных залах памяти Города. Без Мистериума создание Небесной Лестницы было бы невозможно. Ордена достиг практически такого же влияния, как и Орден правителей - Серебряная Лестница. Они скрывали свои знания, чтобы шантажировать ими своих недругов и награждать союзников. Таким образом, Мистериум стал основой падения Атлантиды и в результате практически самостоятельно уничтожил все те знания и библиотеки, которые создавал. Выжившие надеялись, что варвары, знания от которых они получали, также получат знания и от них и мудрость Атлантиды будет распространяться дальше.

Маги Ордена основали свои новые традиции в процессе бродяжничества, они обучали письменности, поэзии и истории, наполненной магическими символами. Они надеялись что будущие поколения смогут отделить правду от вымыслов и Пробудится вновь, возрождая магическое искусство Атлантиды.

Современные члены Мистериума считают что они и есть то самое будущее поколение. Они считают что пришло время вновь восстанавливать знания и разгадывать тайны зашифрованные на древних языках, в древних мифах и забытых катакомбах. Для них - это самая важная в мире миссия. Маги Мистериума слабо уважают памятники человеческой истории или религии, особенно если они стоят на пути обретения потерянных знаний. Все что касается Атлантиды, магии и секретных знаний - приоритетно. Именно по этому Мистериум часто обвиняют в расхищении гробниц и кражах. В ответ маги Мистериума обвиняют другие Ордены в лицемерии. Значит как пользоваться знаниями, которые предоставляют (пусть и не бесплатно) маги Мистериума - так всех все устраивает. А никто не задумывается, откуда вообще взялись эти знания.

Члены

По большей части маги Мистериума более образованы, чем члены других Орденов, однако Мистериум не отвергает и слабо образованных молодых магов, быстро подтягивая их до уровня, на котором они смогут определять и анализировать магические тайны. Образованные члены Мистериума редко продолжают дальше свое обучение, однако частенько подтягивают свои знания в сфере выживания в дикой природе, способам вскрытия древних гробниц и методам борьбы с защитой древних знаний.

Не так давно Орден начал действовать и в современных городах, используя навыки социологии и даже кражи со взломом, если это требовалось для получения очередных нужных Ордену знаний. Спящие, потусторонние создания или даже вражеские маги тащат различные невероятно ценные реликвии в свои музеи, логова или просто загородные дома и оставляют их там пылиться или используют варварскими методами. Это неприемлемо. Маги Мистериума любыми способами стремятся заполучить эти реликвии и использовать их по назначению. Маги, работающие в современных городах оказались перед фактом, что в городе нужны другие навыки, отличающиеся от тех, которые используются для поиска древних тайн в заброшенных гробницах. Молодые маги постепенно заполняют эту нишу "городских исследователей".

Орден также признает, что древние секреты не обязательно записаны в старых, рассыпающихся фолиантах. Они могут передаваться из уст в уста как легенды или существовать в виде обрядов или обычаев. Маги Мистериума проводят наблюдение и всматриваются в каждую фразу и жест, с целью получить крупицу знаний, которая, как знать, возможно приведет к прорыву в области магии. Магические секреты везде. Их можно найти в особенностях архитектуры, кино или даже в интернете. Однако тут надо быть осторожным, так как многие СМИ подкуплены другими сверхъестественными существами и могут сознательно писать заведомо ложную информацию, дезинформируя с той или иной целью мага Мистериума. В общем поиск информации и знаний весьма разнообразен. Магу Мистериума возможно придется стать шпионом, воров или даже искусствоведам чтобы получать нужные Ордену знания.

Философия

Этика Мистериума крутится вокруг одной основной идеи - найти и сохранить знания Пробужденных. Маги Ордена даже написали по поводу этой этики множество томов различной литературы, но все их можно свести к трем следующим тезисам:

Знания - Сила

Без оккультных знаний, маг - ничто. С ними же маг знает тайны вселенной и фундаментальные проблемы, влияющие на человечество. Они понимают, что Экзархи сознательно ввергли мир в невежество. Некоторые философы Мистериума даже утверждают, что знание и есть вся вселенная. Что знания, это жизнь, которая просто ждет подходящего заклинания. Невежество же, кроме явного и понятно дискомфорта непонимания, также способствует ослаблению связей между реальностями и делает Бездну сильнее.

Знание должно быть сохранено.

После падения Атлантиды, человечество выродилось. Причем выродилось до такой степени, что некоторые маги Свободного Совета смеют даже утверждать, что никакой Атлантиды никогда и не было. Маги Мистериума считают что раскрытие тайн и сохранение знаний - единственный шанс остановить вырождение человечества и даже обратить его. Каждый фрагмент тайных знаний маги могут использовать для усиления Высшего и Падшего миров и препятствовать разрастанию Бездны.

У каждого знания есть своя цена.

Тайные знания опасны и приобретаются только большой ценой. Соответственно, Мистериум не делится своими знаниями со Спящими, а маги, которые хотят получить их знания должны соответствовать определенным стандартам. Самое лучшее, что может предложить маг, который хочет получить определенные знания Мистериума - это необычный гримуар или заколдованный предмет. И даже тогда, к Мистериум подходит к обмену с большой осторожностью, так как существуют такие знания, которые могут полностью дестабилизировать мир Пробужденных, а это никому не надо. В отличие от Стражей Покрова, Мистериум не верит в целесообразность лжи недостойным. Они считают что таким образом Стражи лишают себя возможности найти те знания, которые они очевидно ищут.

Ритуалы и Обряды

Все обряды Мистериума так или иначе связаны с обретением и/или сохранением знаний. Маги, которые получили больше доверия, получают доступ к большему количеству знаний, однако подразумевается что свою жизнь они положат на сохранение и приумножение их.

Атенеум

Атенеум - это хранилище Мистериума. В отличие от домов знаний Свободного Совета - это секретные объекты, в которых маги охраняют секреты Ордена и каталогизируют находки. Атенеум всегда защищен сильнейшими заклинаниями и ответственность за него напрямую несет Куратор. Когда кто-то посторонний получает доступ к какой либо информации в Атенеумах (с согласия Мистериума), он может изучать ее только там и только под стражей и только ту информацию, которую ему выдали. Самих Атенеумов много, но нет никакого главного Атенеума, так как это может навредить сохранности знаний и подвергнуть риску распространения знаний, которые не должны попасть не в те руки. Как правило, в каждой определенной области существуют свой Атенеум, контролируемый одним Консилиумом.

Тайны Атлантов

Ни один член, даже самый высокопоставленный Ордена Мистериум не получает полного доступа ко всем знаниям, накопленным Орденом. Тайны Атлантов - это серия ритуальных инициаций, использующих магию, которые определяют пригодность и ценность кандидатуры. Как правило оно состоит из заданий по поиску знаний, которые кандидат может выполнить. Чаще всего при успехе выполнения задания, Орден получает новые знания, или возвращает себе украденные. Самые серьезные знания о Высшем Мире, Бездне и некоторые заклинания призыва обычно требуют высоких уровней инициации.

Титулы и Обязанности

Каждый член Мистериума называется Мистагог: тот, кто был иницирован в Мистерии знаний Ордена. Ранги инициаций называются разными символическими титулами, и каждый представлен в 5 рангах. К примеру: член Ордена 3 ранга. Кроме всего прочего, существуют и два широко известных окружающих титула.

Цензор

Цензоры хранят тайные знания. Другие Ордены возмущаются этим фактом, но признают, что бывают такие знания, которые лучше не открывать миру. Цензоры - самая мощная боевая единица Мистериума, так как они просто обязаны защищать знания от окружающих и иногда забирать эти знания у других. Свободный Совет говорит что эти небольшие эскадроны смерти из Цензоров являются чем-то большим, чем хранителями знаний и охотниками за излишне свободомыслящими магами. Да, это так, иногда Цензоры действуют по сугубо политическим мотивам, но также и правда в том, что они сохранили огромное количество жизней как Спящих, так и Пробужденных, вовремя ликвидировав знания (вместе с их носителями) которые могли навредить. Однако следует знать, что когда Цензоры конфискуют какие либо знания, они никогда их не уничтожают, насколько бы ужасными они не были. Все эти знания скрупулезно изучаются и закрываются на замок в одном из Атенеумов.

Куратор

Куратор должен быть уже состоявшимся магом (адепт 2 уровня или выше) и опытным ученым. Кураторы, которые предают Орден - погибают. Оступившийся Куратор теряет все свои уровни

инициаций и вынужден вновь изучать знания, доступные только новичкам, пока не восстановит свой статус.

СЕРЕБРЯНАЯ ЛЕСТНИЦА

Когда то маги правили. Никогда не забывайте это. Не верьте что гордость падшей Атлантиды виновата в том, что люди прозябают во тьме. Это просто часть Лжи. Не позволяйте Экзархам погрузить во тьму и мечты всех магов, как они погрузили саму магию. Война за реальность, война за Империум Мистериум ещё идет. Посмотрите на это по другому. Что если падение Города Пробужденных было не поражение, а простой перестрелкой. Да, мы в ней проиграли. Но проигранная битва не означает проигранной войны. Нужно бороться против Экзархов в их Высших Крепостях.

Этот мощный посыл в свое время заставлял изгнанников оглядываться на руины Атлантиды. Они говорят что это логично, что такой приз стоит всех разрушений, но это не приемлемо для Серебряной Лестницы, которая обладает мощнейшим оружием, которого нет у Экзархов: Спящие.

Во всех своих схемах, враги (включая Провидцев Престола) предполагают, что Спящие - это тупое и невежественное стадо. Серебряная Лестница не согласна с этим. Они активно содействуют Пробуждению Спящих для усиления собственных позиций, даже если для этого нужно немного приоткрыть завесу тайны, висящую над миром Пробужденных.

Маги должны быть готовы к притоку новых учеников. Они должны взаимодействовать, чтобы Пробудить как можно больше Спящих до того момента, как начнется последняя битва. Серебряная Лестница хочет собрать огромную армию Спящих (или бывших Спящих), прежде чем начать глобальный проект по строительству собственной божественной башни, аналогичной ранее построенной Небесной Лестнице.

Обзор

Серебряная Лестница стремится управлять магами. В Атлантиде они не были непосредственно правителями, но выполняли роль советников, которые помогали сбалансировать силы. Они поддерживали законность. Чтобы удержать всю нацию вместе, Серебряная Лестница совершила множество подвигов, которые никогда не были записаны, но которыми Орден гордится.

Когда судьи Серебряной Лестницы действительно служили верой и правдой, они удерживали баланс между магами и непросвещенным человечеством. Как жрецы, они поддерживали баланс между материальными и духовными нуждами населения. Но они все равно оставались людьми и постоянно сталкиваясь с людской подлостью, мелочностью и жестокостью, маги этого Ордена восприняли идею Небесной Лестницы ближе, чем какой либо другой Орден. Поставить демонов и богов на службу человечеству, ну разве не благородная миссия?

После падения Атлантиды, другие Ордены смирились с новым порядком вещей, но не Серебряная Лестница. Некоторые из них все ещё говорят о балансе между материальным и духовным, другие просто используют эти слова, чтобы оправдать свое желание создать Магическую Империю для всего человечества. Но только теперь их противники это не только нечеловеческие силы мира.

Экзархи ясно показали свою слабость. Они погрузили человечество в Ложь, ясно дав понять, чего они боятся. Обычных Спящих мужчин и женщин, особенно когда они Пробудятся. Они знают, что если Пробудившееся человечество в едином порыве бросит вызов Экзархам, они будут повержены. И именно по этому Орден пока выжидает, подготавливая почву по всему миру для тотального восстания против Экзархов.

Серебряная Лестница также занимается взаимодействием между магами. Это они создали Консилиум и восстановили множество обычаев и традиций, которым сейчас следуют маги. Ордена понимают важность работы Серебряной Лестницы, но вместе с тем, они против того контроля, который навязывает им этот Орден. Даже когда какой либо Орден получает места в Консилиуме, Серебряная Лестница предлагает своих помощников и советников, которые могут помочь в работе Консилиума.

Члены

Орден плохо терпит ошибки и чрезмерную скромность. С их точки зрения гордость не должна ослеплять, и маги не могут отвечать за события, управлять которыми они не могут или кланяться другим магам, которые этого не достойны. Эти их манеры не всегда удобны и зачастую вызывают трения в мире Пробужденных, но с другой стороны, это заставляет магов думать.

Именно по этому, успешные маги Серебряной Лестницы это дерзкие, но вдумчивые личности с железной волей. Они являются политическими адептами и их оккультные силы не поддаются критике. Они не будут вникать в теорию магических разработок, если эти разработки не могут принести им практическую пользу, но если они все таки начнут эти разработки, они не будут экономить ни на чем.

Серебряная Лестница не любит использовать прямые методы воздействия, но если нужно, они с легкостью подтвердят силу своего Ордена. В тех же ситуациях, в которых требуется лишь "легкое касание" чтобы обернуть ситуацию в свою пользу - им нет равных, но следует заметить, что любые подобные действия будут совершаться только тогда, когда маг Ордена удостоверится, что его действия никак не навредят Ордену и не поставят его репутацию под удар. Их деятельность можно описать одной фразой "Обвинить публично - извиниться тихо". Однако следует учитывать, что даже тихое извинение будет обставлено так, что те кто нужно, его услышит.

Философия

Философия Серебряной Лестницы базируется на определенных законах, которые описаны в Элементарных Заповедях. Орден распространяет эти заповеди как среди магов, так и среди Спящих уже очень много лет. Как такового, официального текста этих заповедей нет, и их рассказывают в форме притч и афоризмов.

Пробужденные - одна нация.

Согласно этому утверждению, все Пробужденные так или иначе связаны между собой посредством Атлантиды и общей борьбе по возвеличиванию человеческой расы. Предатели, такие как Провидцы Престола и Изгнанные должны быть наказаны по всей строгости закона. Маги должны уважать Консилиум сильнее, чем любое человеческое правительство.

Человечество имеет право на Империю.

Пробужденные должны объединиться и создать Империю для человечества. Экзархи, боги и даже стихийные бедствия не имеют права влиять на человечество. Сам смысл жизни должен быть в создании Великой Магической Империи.

Серебряная Лестница ведет в к победе

Орден утверждает что наиболее влиятельные его члены получают указания непосредственно от Оракулов. Именно по этому Орден следует уважать и слушаться.

Спящие последователи.

Спящие поражены проклятьем Покоя и им нужны Пробужденные, которые будут их направлять в правильном направлении. Это медленный и очень осторожный процесс обучения.

Ритуалы и Обычаи

Обряды Серебряной Лестницы хорошо известны, так как они общие для всех магов. Орден сохранил магические дуэли и основал Консилиум. И все же, есть некоторые традиции, которые подлежат только внутреннему использованию.

Созыв

Каждый год, представители как минимум двух Консилиумов собираются вместе, чтобы выработать общий план на следующий год. Это событие известно как Малый Созыв. Существует также Средний Созыв, который проходит раз в три года, собирая всех представителей всех Консилиумов, в зависимости от их территориального или географического расположения. Теоретически должен ещё существовать Большой Созыв, который собирает всех представителей всех Консилиумов континента, и он должен собираться каждые пять лет, но на самом деле он не собирался уже столетия. Великий Созыв, который собирает всех представителей абсолютно всех

Консилиумов мира - это недостижимая мечта, которая может стать первым шагом к созданию Империи и именно к этому стремится Серебряная Лестница.

Lex Magica (Лек Мажжка)

Среди членов Ордена действует определенный свод законов, полностью регулирующий внутреннюю деятельность Ордена, от взаимоотношений ученик-учитель и до описания ситуаций, в которых один маг может убить другого или Спящего. Эти законы никак не регулируются Консилиумом. Если преступление незначительно, судьей может быть любой высокопоставленный член Ордена. Если же преступление связано с кражей или убийством, то тут может принимать решение только Ликтор.

Титулы и обязанности

Серебряная Лестница использует несколько должностей, выполняющих определенные функции. Традиции местности, где располагается данный конкретный Орден играют свою роль в названиях этих должностей, но есть две должности, которые известны повсеместно.

Дьякон

Дьякон ведет дела ордена, согласно выданным ему полномочиям. Многие Дьяконы служат Советниками при Консилиуме. Кроме участия в ежегодных Созывах, Дьякон также занимается поддержанием дисциплины и координацией магов Серебряной Лестницы для более сильной и централизованной власти Ордена.

Ликтор

Ликтор - это странствующий маг, который занимается соблюдением законов Lex Magica, совершая правосудие и наказание. Многие Ликторы путешествуют по заранее утвержденной схеме, становясь основным связующим звеном между магами одного Ордена, но расположенными на разных территориях. Решения Ликтора являются законом для всех магов Серебряной Лестницы. Нет другого ордена, в который можно было бы подать на апелляцию. Данный факт уравнивается тем, что Ликторам запрещено занимать наставничеством (кроме как создания себе замены) и запрещено обладать Обителями, пока они не выдут в отставку.

Провидцы Престола

С точки зрения Провидцев Престола, после падения Атлантиды маги проиграли и оказывать бессмысленное сопротивление Экзархам абсолютно бесполезно. Провидцы считают что лучше подчиниться высшей силе, которая доказала свою возможность править если не мудростью, то силой и всегда лучше жить на коленях, чем умереть стоя.

И Серебряная Лестниц и Стражи Покрова стараются руководить правительством Спящих, стараются править среди магов, но как утверждают Провидцы Престола, это лишь жалкие остатки бывшего величия и нет смысла за них цепляться. Провидцы не были призваны в Высшие Сферы Сторожевыми Башням. Они попали туда по желанию Экзархов и стали тюремщиками, шпионами и информаторами. Они проникают в различные структуры как Спящих, так и Пробужденных, стараясь заморозить различные инновационные проекты и дискредитировать идеи, которые могли бы помочь другим магам в их сражении с Экзархами. Но они никогда ничего не делают из-за благотворительности, так как считают что Экзархи наградят их за отличную службу.

Провидцы верят, что если они будут служить особенно рьяно, максимально усложняя другим магам жизнь, то в конце концов Экзархи могут вознести их до своего уровня.

Общество Провидцев Престола невероятно тайное, насыщенное тайнами, секретами, символами и прочим, что может скрыть истинные намерения Провидцев. Провидцы создают массу небольших групп магов из числа своих приверженцев, которые сами не знают, что и зачем они делают, и иногда пойманный Провидец, который дает показания на самом деле является ловушкой, в которую может попасться неосторожный маг. Большинство Провидцев сами не знают, что из того, что им рассказывают правда, а что призвано ввести противника в заблуждение и только лишь самые высшие Провидцы видят истинную картину событий. Общество Провидцев жестоко регламентировано и структурировано и чем меньшую должность занимает Провидец, тем больше шансов что он при нужде будет с легкостью принесен в жертву ради высших интересов Провидцев.

Тем не менее, некоторые слухи упорно курсируют среди Пробужденных, давая хотя бы приблизительное понимание структуры Провидцев Престола. Орден Провидцев Престола использует современные термины, однако суть его структуры остается древней. Отдельные Клики Провидцев называются "Опоры". Они конкурируют между собой и одновременно служат некой региональной "Тетрархии". Самая высшая точка структуры Провидцев - Министерство, которое координирует деятельность региональных Тетрархий. В Министерство входят несколько Министров, и даже сами Провидцы не знают их имен. Однако определенная символика может указывать на определенного Министра (если она не показана сознательно, чтобы повести противника по ложному следу ранее засветившейся символики). Доподлинно известно о существовании только двух Министерств: Паноптик и Преторианец, которые занимаются шпионажем и военными операциями, за что собственно и известны.

Основная цель Провидцев Престола обеспечить бесперебойную работу проклятья Покоя, чтобы предотвратить Пробуждение, уничтожать магические знания и убивать магов, пока они не стали сильнее и не начали представлять хотя бы минимальную угрозу для Экзархов. Самый простой и быстрый вариант развития в Ордене Провидцев - это уничтожение магии. Именно по этому Провидцы охотятся за магическими предметами и знаниями где только могут. Убийство магов тоже практикуется, но по большей части Провидцы предпочитают склонять их на свою сторону путем уговоров, подарков или запугивания. Также они хранят и копят собственные магические знания для обучения новичков в своем Ордене. Одним из самых распространенных приемов по нейтрализации вражеских магов Орденем, это вынудить их применять Явные заклинания, в

надежде что мага-противника накроет Парадокс. Также как и Стражи Покрова, Провидцы подозревают что каждый Парадокс расширяет Бездну, что препятствует Пробуждению новых магов.

Орден Провидцев Престола не всемогущ, но его сеть весьма обширна. Они могут в любой момент времени собрать весьма значительные силы для нейтрализации вражеских магов, даже если это будет обозначать раскрытие их тайного существования. Также, Провидцы не гнушаются проникать в правительственные структуры, используя государственный аппарат для гонений на магов. Следует помнить, что не взирая на то, что Провидцы считают себя добровольными рабами Экзархов и утверждают, что получают указания от них лично, подтверждений этому факту не зафиксировано. Многие Провидцы считают, что как только они наберут определенную силу, Экзархи освободят их от ограничений Падшего Мира и всегда находятся те Провидцы, которые утверждают что их обучали сами Экзархи лично.

Изгнанные

Изгнанные считают что Пробуждение - это проклятье. Это вольная организация магов, которые получили некие травмы (душевные или физические) то ли во время Пробуждения, то ли в процессе обучения или самостоятельной магической практики. На данный момент все их усилия сконцентрированы на том, чтобы как можно больше навредить всем владельцам магического искусства. В легендах Атлантиды иногда фигурировал некий запрещенный Орден, который назывался Тимори "Страх". Хотя у Изгнанных нет постоянной и четкой структуры, они проявляются снова и снова из тех, кто не выдержал груза Пробуждения и последующей жизни в обществе Пробужденных. Есть мнение что в каждом поколении есть как минимум один маг, который стремится вновь возродить Изгнанных и делает все, чтобы навредить окружающим его магам. Их целью является уничтожение всех, кто может оперировать магией и прекращение цепи Пробуждений на всегда. Сами Изгнанные заявляют, что как только они уничтожат всю магию в мире, они сами станут Спящими.

Среднестатистический Изгнанный не верит в существование Атлантиды, или верит, но считает что ее падение было закономерным итогом и воздаянием людям, возмнившим себя выше богов. Они считают что использовать магию в нашем мире - противоестественно, да и просто опасно. Исходя из этого, всех магов нужно уничтожить. В этом заключается некая ирония, так как для того чтобы бороться с магами, Изгнанные сами изучают магию и активно ее применяют, причем в отличие от более благоразумных магов, они не особо стремятся сохранять секретность. Также, некоторые Изгнанные в свое время были весьма сильными магами, которые по воле судьбы или из за полученных душевных травм резко поменяли мировоззрение и перешли на темную сторону силы.

Изгнанные обычно опираются на религиозную или идеологическую позицию. Религиозный Изгнанный может относиться к магии как злему оружию, которые он применяет во славу божью. Материалист на оборот не понимает сути магии, и признает что вынужден обучаться магии только для того, чтобы остановить эту вакханалию изменения истинных физических законов мира. Существуют слухи, что некоторые религиозные правительства, организации или сами люди тайно финансируют деятельность Клик Изгнанных. Частенько в этом обвиняют Ватикан, однако весьма

сложно определить, оказывает конкретно взятый священник некую поддержку Изгнанным или является простым служителем церкви, поддерживающий и так страдающих Изгнанных.

Многие Изгнанные работают в одиночку, обмениваясь при этом с другими последователями этого течения информацией с помощью интернета, телефона или ещё каким либо образом, который может помочь общаться на расстоянии. Также Изгнанные которые разделяют похожие убеждения могут организовываться в группы, однако в таком случае они весьма враждебно относятся друг к другу, выискивая в своих "коллегах" врагов. Изгнанные регулярно совершают набеги на Обители и Владения, убивая магов и уничтожая их магические работы и предметы. Их боятся. Их презирают. Они враги всех других Орденов.

Их деятельность часто обращает на них гнев других магов. Кроме того, большую часть своих магических знаний они получают из библиотек своих жертв, так как сами Изгнанные категорически против создания собственных магических библиотек. Также, учитывая ненависть Изгнанных к магии, после того как они получают необходимые знания, они уничтожают их источники, что очень бесит других магов, которые большую часть своей жизни собирают и хранят знания. Некоторые Изгнанные однако не уничтожают магические книги, а вместо этого искажают их смысл или заколдовывают их так, чтобы другой маг, который бы попробовал воспользоваться этой книгой, получил бы различные травмы или погиб.

Общество

Как и в любой группе, в обществе Пробужденных есть своя собственная культура, терминология, обычаи и тому подобное. Культуры разных Орденов весьма разнятся как между ними, так и от региона к региону. Однако есть и нечто общее, что присуще всем Пробужденным. Так маги Китая, США и Беларуси вряд ли поймут культуру друг друга, однако фраза "Маг второй ступени" будет понятна всем.

Наставники в большинстве Орденов дают знания об основах магических законов и культуры Пробужденных, что входит в процесс обучения молодого мага. Частью этих законов является необходимость "Теневого Имени".

Теневые Имена

Слова имеют силу. Каждый маг знает это. Имена также имеют силу, так как предоставляют связь с носителем имени. Враг, имени которого ты не знаешь, будет намного более сложной целью для заклинаний, чем тот, имя которого тебе известно. Именно по этому, в процессе инициации маги выбирают (или получают) свои Теневые Имена, которые позволяют им идентифицировать себя, не выдавая при этом свое настоящее имя потенциальному противнику. Многие маги кроме нового имени, также решают полностью изменить личность, повадки, привычки и так далее.

Пример: Тамара Холистер проходит инициацию в члены Свободного Совета. Ее учитель говорит ей, что использовать свое имя, данное от рождения - плохая идея, так как это сделает ее потенциально уязвимой для противников. Он рекомендует Тамаре придумать себе новое имя. Она спрашивает учителя, а каково должно быть ее новое имя? На что получает ответ, что это решать только ей самой. Ее отец был магом, и он хотел чтобы она пошла по его стопам. Когда она была молода, отец рассказывал ей фантастические сказки про великий сказочный город, где магия и технологии были едины и правила там прекрасная принцесса Глориана. В честь своего отца и его мечтаний, она выбирает имя Глориана в качестве своего нового, Теневого имени. На церемонии посвящения, ее учитель представляет ее Ордену уже ее новым именем.

В некоторых Орденах теневые имена новичкам дают их наставники и лишь по мере роста в Ордене, уже бывший новичок потом может поменять свое Теневое Имя на другое. В других Орденах принято менять имя при каждой новой ступени магии.

Высшая Речь

Слова силы и истинные имена тесно связаны с магией. Также магия может быть выражена с помощью языка. Но не простого, а древнего языка Атлантов - Высшей Речи, которая может резонировать с Высшим Миром. Также как и на нас всех влияет язык, на котором мы говорим, и мы влияем своим языком на окружающий мир так или иначе, Экзархи и Оракулы в Высшем Мире также влияют на него своей Высшей Речью, так как тогда, когда они попали туда - этот язык был распространен повсеместно и вполне естественно что именно на нем они будут говорить и именно он дает такую магическую власть.

Язык Атлантов - это язык золотой эры Атлантиды. Спящие просто не могут понять что-либо, что произнесено или написано на Высшей Речи, так как Неверие окутывает их разум, не позволяя понимать те слова и письма, которые раньше понимали все. Только Пробужденные имеют возможность понимать что сказано и/или написано на Высшей Речи. Даже если какой либо опытный археолог-Спящий найдет свитки или рукописи на Высшей Речи, он ничего не сможет разобрать в них, даже если они на самом деле будут являться самой элементарной азбукой для маленьких. Археолог просто положит эти свитки в дальний угол, в надежде что когда-нибудь он сможет найти кого-то, кто сможет расшифровать ему эти символы.

Однако Высшая Речь является древним "мертвым" языком и со времен Атлантиды многие знания о нем были утеряны. Тем не менее это не мешает современным магам активно использовать его в ритуалах, заклинаниях, артефактах, клясться на нем или отдавать команды демонам.

Также руны Высшей Речи используются в магических предметах для усиления их свойств или продления действия предмета. Также, на этом языке часто пишут Гримуары, что гарантирует сохранность секретов от Спящих. Все Ордены обучают своих последователей тому, что теперь известно под названием Высшая Речь.

Ранги

Маги судят друг о друге по силе и мастерству. Чем более сильный и умелый маг, тем больше к нему уважения. Сам факт рангов, которые получают маги признается во всех Орденах, однако смысл этих рангов сильно варьируется от Ордена к Ордену. К примеру, для магов Серебряной Лестницы получение следующего ранга является самоцелью и именно к этому он стремится. Маг Мистериума воспримет новый ранг, просто как данность своим заслугам и возможность получения доступа к большим секретам Ордена.

По умолчанию, в большинстве случаев, чем старше маг, тем он сильнее, опытней и обладающий большими навыками в сфере магии, и соответственно на оборот, чем младше маг, тем он слабее и неопытней. Орденом Серебряная Лестница были предложены и одобрены другими Орденами определенная "табель о рангах" служащая для простоты общения. Этот "табель" является отражением традиций Атлантиды. Кроме общепринятого "табеля" в каждом Ордене используется свой собственный, для внутреннего использования.

ТАБЛИЦА

Таинство Ранг

- Инициированный
- Ученик
- Последователь
- Адепт
- Мастер
- + Архимаг

Когда маг становится мастером в какой либо Таинстве, он является просто Мастером 1-й степени. Однако это не конец. Если он становится Мастером ещё в каком то Таинстве, то он получает следующий ранг:

Мастер Ранг

- 1 Таинство - Мастер 1-го ранга
 - 2 Таинства - Мастер 2-го ранга
 - 3 Таинства - Мастер 3-го ранга
- и так далее.

К примеру: Морвран знает Таинства Судьбы 5-уровня, Жизни 5 уровня, Прайма 4 уровня, Разума 1 уровня, Пространства 2го уровня, Духа 1 уровня и Времени 2 уровня. То есть, он является мастером 2-й степени (так как знает 5-й уровень Судьбы и Жизни, Адептом Прайма (так как знает 4-й уровень Прайма), Последователем Пространств и Времени (2-й уровень в этих Таинствах) и Инициированным в Разуме и Духе (1-й уровень в этих Таинствах). Тем не менее, на официальных встречах, или когда нужно представляться полными званиями/титулами/должностями, Морвран скорее всего будет представляться просто "Мастер магии" или "Мастер магии 2-го ранга".

Консилиум: Сила Политики

Клики часто конфликтуют друг с другом. Войны магов прошлого и неусыпный контроль над сохранностью тайны мира Пробужденных выводят эти конфликты в политическую плоскость вместо прямого военного столкновения. В каждом регионе есть свой Консилиум, который решает подобные споры и выступает в качестве суда. Кроме всего прочего, Консилиум, в отличие от Консилиумов прошлого, которые просто выполняли судебные обязанности, также принимает законы, обязательные для всех Пробужденных в регионе и координирует борьбу магов против Провидцев Престола и других внешних врагов.

Скорее чаще чем реже, Консилиум выступает неким центральным руководящим органом, контролирующим деятельность Клик. Благодарить за это следует Провидцев Престола и прочих врагов, существование которых и позволяет Консилиуму совершать общее руководство над Кликами и таким образом иметь на них влияние. Многие Клики спят и видят как их представители войдут в состав Консилиума, что даст им огромную власть над остальными и позволит возвысить родную Клику.

Выборы в Консилиум это не просто формальный процесс. Многие сильные маги проворачивают много ходовые комбинации чтобы заставить/принудить/угговорить и так далее другие Клики выбрать именно его Иерархом Консилиума. Если он преуспевает, то может получить долгожданный титул, однако есть те, кто категорически против занятия им этой должности, они могут бросить ему вызов на магическую дуэль или просто переубедить Клики, чтобы они выбрали другого Иерарха. На практике, некоторые Клики иногда игнорируют указы Иерарха, особенно когда они направлены против Клик, но чаще всего это ничем хорошим не заканчивается и в результате магам все равно приходится вызывать Иерарха на дуэль или пытаться его лишить этой должности каким либо другим образом.

Члены Консилиума выбираются также как и Иерарх и так как редко являются его ставленниками, стараются по максимуму вставить Иерарху палки в колеса. В теории, маги разных Клик могут инициировать преждевременные выборы Иерарха, но в таком случае опять же придется сражаться с Иерархом на дуэли, а так как тот чуть чаще чем всегда является очень сильным магом - это чревато последствиями.

И, как уже говорилось выше, не все Клики выполняют распоряжения Консилиума. Некоторые бывают просто вынуждены это делать, но если Клика достаточно сильна и самостоятельна, она

может игнорировать решения Консилиума, если они идут в разрез с интересами Клики. Кроме всего прочего, попытки Консилиума расширить свою власть больше чем на данный регион всегда заканчивались провалом. И даже союзы между несколькими Консилиумами крайне редко являются долговременными, так как этот союз раздирается внутренними противоречиями в Консилиумах и разной идеологией.

В обычаях Атлантиды упоминались определенные стандарты взаимодействия между разными Консилиумами, и если хоть как-то они работают в случаях, когда территории Консилиумов находятся далеко друг от друга (к примеру Лондон - Москва) и нет особы точек, где их интересы могли бы пересекаться, то при взаимодействии Консилиумов, территории которых прилегают друг к другу, уже сложно как либо адекватно взаимодействовать, особенно если интересы пересекаются и каждый хочет подогнать противоположный Консилиум под себя.

Как и все политические структуры, Консилиум является местом власти и силы. Если маг хочет попросить о помощи в деле, которое просто не способен решить самостоятельно - он идет сюда. Также Консилиум занимается разрешением споров между различными группами магов, при условии что обе стороны спора уважают Консилиум и согласны выполнять его распоряжения.

Правящий Совет

Большинство Консилиумов являются олигархическими структурами, управляют которыми наиболее сильные и опытные маги. Они устанавливают свои законы, однако редко какие маги действительно настолько глупы, чтобы принимать законы без оглядки на мнение большинства или не дат адекватных, развернутых и обоснованных данных о том, почему конкретно этот закон принимается. Если же находятся такие идиоты, они могут ожидать массового восстания Клик региона и как следствие смены власти. В большинстве случаев Консилиумы управляются по некому принципу выборной демократии. В него входят представители разных групп, которые зачастую имеют разное мнение на разные вопросы, так что вариант принятия абсолютно непопулярного в обществе закона ничтожно мал. Тем не мене, в случае военных конфликтов, приказы Консилиума не подлежат обсуждению и обязаны исполняться так быстро, как это возможно. Иначе: изгнание или смерть.

В каждом Консилиуме есть определенный список должностей.

Иерарх: Глава Консилиума. В некоторых Консилиумах Иерарх является самой главной фигурой, а все остальные имеют только совещательный голос, в других же Консилиумах Иерарх просто имеет чуть больше прав, чем остальные члены Консилиума.

Советник: Член правящего Консилиума. По традиции одновременно может быть только 4 Советника, что в обще счете дает 5 "членов правительства" вместе с Иерархом. Однако в некоторых Консилиумах принято другое количество "членов правительства". В разных Консилиумах используются разные схемы выборов Советников, включая выбор советников по их Пути, чтобы в правительстве всегда были маги-представители всех Путей магии. В идеале, каждый Советник выбирается каждым Орденом, однако обычно в регионе один Орден доминирует

по отношению к другим и может захотеть больше чем одного представителя в Консилиуме. Другим вариантом является выбор Советника Кликами. В таком варианте каждый Советник представляет интересы нескольких Клик региона.

Провност: Маг, который следит за соблюдением выполнения законов Консилиума. Чаще всего существует по одному Провносту для каждого из Советников и один для Иерарха. Все Провносты назначаются самими Советниками и Иерархом, интересы которых они будут защищать. Так один Советник может назначить себе самостоятельно одного Провноста, то же могут сделать и другие Советники и Иерарх.

Вестник: Его работой является доведение решений Консилиума до заинтересованных лиц. В регионе может быть столько Вестников, сколько это нужно, но обычно они выбираются Советниками и Иерархом из числа магов, которым можно доверять и которые согласны поставить интересы Консилиума выше собственных.

Страж: Охранник Обители или Владения Консилиума или воин, сражающийся за Консилиум с его врагами. Также как и Вестников, их может быть столько, сколько Советники и Иерарх посчитают нужным.

Лекс Магика - Свод Законов

Существует ряд законов, которые регулируют магическую деятельность Пробужденных. По большей части сводится к тому, что ни один маг не может указывать другому магу, как именно ему использовать его магию (если это не идет в разрез с интересами других магов, Клик, Орденов или Консилиума).

Маг может потратить годы на изучение тонкостей Лекс Магика, однако все равно не будет знать их все. Лидеры Клик и члены Консилиума могут отступаться от законов, если это будет нужно в текущей ситуации и наоборот, раздувать из ничего огромные скандалы и накладывать соответствующие наказания. Все зависит от ситуации. Как правило маги редко занимаются юриспруденцией, предпочитая занятия магией, однако некоторые из них считают что такие знания помогут им в дальнейшем.

Есть один общий закон, обязательный к выполнению - закон секретности. Серьезным преступлением является разговаривать о настоящей магии с непросвещенными или колдовать явные заклинания на их глазах. Хотя последнее может само по себе стать для мага наказанием (так как скорее всего спровоцирует Парадокс), кроме этого могут быть и другие последствия. Проклятие Покоя может осквернить чистую искру магии, и именно по этому пытаюсь открыть глаза Спящим с помощью рассказов об истинной магии, можно лишь осквернить себя, свою магию или даже всю магию региона. Столетия практики позволили понять это. Считается что раньше заклинания, которые сейчас доступны только мастерам, мог колдовать обычный инициированный, но по мере того, как маги старались открыть глаза на магию Спящим, они все больше и больше

оскверняли искусство магии и как результат, теперь многие заклинания доступны только очень сильным и опытным магам, а начинающий маг мало чем отличается от ярмарочного фокусника.

Это простой нерушимый закон, которого должны придерживаться все маги. Консилиум ожидает что Клики будут самостоятельно следить за выполнением этого закона и самостоятельно покарают нарушителей. Если же преступление было невероятно сильным и аукнулось Консилиуму и многим Кликам, такое нарушение разбирается на суде Консилиума. Также, особенно мощные явные заклинания, которые использовались на территории, которая принадлежит какой либо Клике, может спровоцировать ее представителей обратиться в Консилиум с просьбой утихомирить разбушевавшегося мага.

Степень наказания на прямую зависит от степени нарушения.

- Колдовство Явного заклинания, свидетелем которого стал более чем один Спящий: Умеренный устный выговор, кратковременные общественные работы и/или временный запрет на доступ в библиотеку.
- Колдовство Явного заклинания, свидетелем которого стал более чем один Спящий, который потом рассказал другим Спящим о произошедшем: Строгий выговор, возможно требование выполнить какое-либо задание какой либо Клики.
- Колдовство Явного заклинания, которое кроме всего прочего после своего использования оставляет доказательства существования магии, даже если Неверие Спящих в конце концов разрушит эти доказательства: По требованию, может быть собран Консилиум, который примет решение о наказании, которое может включать в себя лишение свободы на определенный срок, если маг не раскаивается в содеянном и не собирается исправлять последствия.
- Говорить о магии в пределах слышимости Спящих: Умеренный устный выговор, как было описано выше.
- Освящение вопросов, связанных с магией непосвященным Спящим: Строгий выговор. Сюда не входят различные культы, группы и организации, которые специально создаются чтобы обманывать Спящих относительно магии, чтобы те не лезли не в свое дело.
- Публикация секретов, которые Спящие могут прочесть, включая информацию в Интернете: Консилиум собирается, и определяет наказание (данное правило не относится к текстам, написанным на Атлантиском, так как он считается "безопасным" языком, который Спящие просто не могут прочесть). Следует помнить, что неоднократные нарушения в течении короткого времени могут привести к лишению свободы до тех пор, пока маг не осознает свою вину и искренне не раскается.

Волшебный пейзаж

Хотя Высшие Сферы не доступны Спящим (да и магам тоже, кроме момента Пробуждения), это не значит что в Падшем Море нет своих волшебных мест. Некоторые места Падшего Мира привлекают сверхъестественных существ или способны вызывать сверхъестественные события, а некоторые даже могут собирать Ману. Даже самый банальный дом, в котором живет маг может превратиться в некую магическую область, в которой колдовать будет намного проще.

Обители

Обитель - это любое место, которое используется как штаб-квартира, жилые помещения или рабочее пространство для одного или более магов. Обители могут принимать разнообразнейшие формы и выполнять различные функции, включая те, что требуется Клике или Кликам, если данная Обитель используется ими. Обычно Обители укрепляются и защищаются с помощью магии, однако это не обязательное правило. Считается, что Обитель должна выглядеть как дом в Викторианском стиле, однако это заблуждение. Обители могут существовать в абсолютно любых формах: монастыри, пещеры, подземные канализационные тоннели, заброшенный завод и так далее. Любое место, где маг или Клика живет или работает - по умолчанию считается Обителью.

На практике, определить Обитель весьма просто. Абсолютное большинство их укреплены и защищены с помощью магии для обеспечения безопасности и облегчения колдовства тех, кто живет в ней. Небольшая Обитель, типа обычного дома может быть резиденцией одной Клики. Более масштабные Обители могут служить местом обитания сразу для множества магов и Клик.

Защита - это только одно из преимуществ Обители. Обитатели обычно получают доступ к магической библиотеке, лабораториям, потенциальным наставникам и возможно, даже к магазинам, которые торгуют магическими товарами.

В идеале, в Обители располагается Святилище, которое предоставляет магам Ману и является "топливом" для поддержания заклинаний наложенных на Обитель. В наше время Святилища стали такой редкостью, что далеко не каждая Обитель может похвастаться тем, что у нее есть собственное Святилище, однако сильные маги Прайма обладают возможностями перенести существующее Святилище в новопостроенную Обитель.

Не все Обители одинаковы. Некоторые из них являются древними, передающимися по наследству местами, принадлежащими множеству поколений одному и тому же роду, Ордену или Клике. Наследственные Обители обычно включают в себя Владение (см.ниже). Существует множество таких мест. К примеру, древние дубравы, которые являются Обителью друидов и защищаются ими с особой жестокостью. Другие Обители могут находиться в монастырях Азии, Турецких опиумных притонах или даже включать в себя целый остров в Полинезии. Такие родовые Обители обычно населены весьма консервативными жителями, которые не любят новичков или чужестранцев. Их могут впустить в Обитель, но крайне редко они смогут чувствовать себя там комфортно.

Некоторые Обители служат исключительно безопасным местом или точкой обороны. В каждом городе, в котором много Пробужденных, есть как минимум одна такая "оборонительная" Обитель. Такие Обители обычно очень сложно обнаружить не посвященным и редко они действительно похожи на оборонительные сооружения, чаще всего являясь какой-либо абсолютно не примечательной деталью пейзажа. Некоторые находятся на виду, но никто никогда не смог бы понять, чем они являются на самом деле, другие спрятаны в городских переулках, а третьи вообще находятся под землей.

Местонахождение

У каждой Клики есть своя территория. Это не обязательно большое пространство и бывает так, что в университетском городке территорий одной Клики является библиотека, а другой Клики - музей при университете.

Обитель каждой Клики зависит от ее мировоззрения и местонахождения. Маги Клики настраивают магические потоки в Обители так, чтобы они помогали им в их колдовстве. Если городские власти собираются провести новую автостраду через территорию, которая контролируется какой либо Кликой, и эта автострада будет мешать магам Клики, они сделают все, чтобы это строительство отменили или перенесли в другое место, так как силовые линии, которые маги уже выстроили на своей территории изменить или перенести намного сложнее, чем автостраду. Если все таки проект с автострадой не удалось отменить и строительство начато, итогом этого может стать изменение резонанса магии в данной области и как следствие - нужно начинать всю работу по настройке силовых линий заново.

Маги защищают свою территорию от влияния чужой магии и заклинаний. Некоторые пути, такие как Акантус и Тирсис уважают это стремление, в то время как Морос скорее всего будет абсолютно игнорировать чьи то там интересы.

Кроме материальных частей территории, существуют и духовные. Обитатели Теневой Сферы также могут влиять на магический резонанс местности.

Политика Обители

Маги - заядлые индивидуалисты. Они убеждены что только их способ колдовства (или вообще все что они делают) - единственно верное. Таким образом, совместная жизнь нескольких магов требует определенных усилий от каждого из них, чтобы более менее нормально ужиться вместе. Большинство магов понимают преимущества Обители и стараются сдерживать себя при взаимодействии с другими магами, таким образом, Обитель, где проживает несколько магов может напоминать некую коммуналку, в которой все будут обращаться друг с другом подчеркнуто вежливо, чтобы не спровоцировать никому не нужный конфликт.

Общие Обители

Чем больше обитателей в Обители, тем сильнее ее безопасность, что является далеко не лишним в Мире Тьмы. В больших городах существуют Обители, в которых одновременно могут проживать сразу несколько Кликов. В таком случае, заключаются определенные договоренности, которые регулируют взаимоотношения между этими Кликами. Даже если фактически недвижимостью владеет какой либо член какой либо клики, все равно заправляет этой недвижимостью сама Клика (естественно, если изначально это и подразумевалось, никто не претендует на частную собственность).

Создать действительно безопасную и удобную Обитель для ново сформированной Клики весьма сложно. И естественно, именно такие Клики и молодые маги больше всего требуют адекватной защиты.

Аренда

Если Клика самостоятельно и для себя создает Обитель, ее основными задачами является: застолбить место, создать нужную инфраструктуру, создать оборону (магическую, или любую другую) и отваживать от выбранного места любителей халявы. Большую часть этих действий могут выполнять как члены Клики, так и специально нанятые слуги. Основной задачей Клики по созданию Обители - является защита и содержание членов Клики, силами, по большей части самих магов, которые и входят в Клику. Однако в некоторых вариантах, такую работу могут выполнять маги, которые не состоят в Клике, однако содержат ее за защиту и удобства, которые Клика предоставляет в Обители таким "гостям".

Возможно, что магам, которые не входят в Клику, в счет "оплаты" за проживание будут предлагаться различные задания, типа "Найти несколько камней Тасс с определенным резонансом", "Расследовать пропажу мага" или "Найти определенный текст". Чем больше защиты, удобств и услуг предоставляет Обитель и чем она престижней, тем сложнее могут быть задания.

Резонанс

Лишь небольшая часть предметов рассматривается магом как исключительно физические объекты, так как все предметы, кроме материальной составляющей обладают магической или духовной природой. В варианте какого либо места, это явление называется "Резонанс".

Резонанс формируется по определенным критериям. Чаще всего это эмоции (ненависть, злость, удовольствие, печаль и т.д.). Реже это некая концепция (логика, хаос, фашизм, демократия). Другими словами, Резонанс места формируется под влиянием эмоций или концепций которые выражают люди, проживающие в этом месте или постоянно с ним взаимодействующие. К примеру, Резонанс психбольницы скорее всего будет - Безумие, что вряд ли хорошо для пациентов. В то же время, другая аналогичная больница может иметь резонанс Любовь (по тем или иным причинам), что явно будет способствовать скорейшему выздоровлению больных.

Обитатели Теневой Сферы также чувствуют Резонанс места и ищут такой, который совпадал бы с их натурами, после чего группируются в найдем месте, в свою очередь также влияя на Резонанс места.

Маги, которые стремятся влиять на мир через Спящих уделяют Резонансу множество времени, ресурсов и сил, чтобы привести его именно в нужное им состояние. Маги не могут непосредственно влиять на Резонанс (по крайней мере не на долго), однако они могут ценой затрат большого количества времени, ресурсов и сил привести имеющийся Резонанс к требуемому значению. Так, к примеру, маг может пытаться и убивать людей в подвале собственного дома. Таким образом он постепенно меняет Резонанс этого дома до состояния Боли и Смерти, что в свою очередь привлечет соответствующих духов, а те уже, в свою очередь одним фактом своего присутствия будут помогать магу в колдовстве.

С другой стороны, маг может стремиться к миру во всем мире, и пытаться создать Резонанс любви, мира и спокойствия в штабе НАТО, однако зная эту конторку и учитывая количество конкурентов, которые захотят влиять на НАТО по своему, особого успеха ожидать не приходится.

Святыни

Существуют места, вполне обычные в общем, где накапливается магическая энергия, просачивающаяся из Высшего Мира (или перерабатывается уже существующая в нашем мире). В них могут происходить разнообразнейшие странные вещи. Для тех кто понимает, что это такое, такие места имеют невероятное значение.

Святыни зачастую накапливают такую магическую мощь, что это чувствуют даже Спящие. Также они являются центром притяжения как Пробужденных (по понятным причинам) так и Спящих (которые не понимают что происходит). Кроме того, считается что у Спящего больше шансов Пробудится именно в таком Святыне.

Не все Святыни обладают такой магической силой, которая притягивает окружающих, однако некоторые из них возможно обладали ей раньше и могут вновь получить эту способность.

Ощущения, которые чувствует человек в Святыне напрямую зависят от Резонанса этого Святыни. Религиозное Святыне может привить чувство духовного благоговения. Священная Роща может привить чувство любви к природе. Ужасные Святыни, Резонанс в которых был исковеркан и смят могут привести к тому, что людей начнет тошнить или волосы на затылке станут дыбом. Бывает огромное количество разнообразнейших Святынь, но всех их объединяет одно основное свойство: они не ощущаются как часть Падшего Мира.

Как правило, самые мощные Святыни располагаются на верхушках скал или вершинах башен или небоскребов. Однако это не обязательно правило, бывает и так что достаточно мощное

Святилище образуется где-то в городской канализации или подобном месте, весьма далеко от каких либо вершин. Тем не менее, большинство магов ищут Святилища в основном на каких либо вершинах и крайне редко уделяют внимание низменностям.

Резонанс Святилища

В большинстве случаев, Мана, которая течет через Святилище - чистая. Но не всегда. Некоторые Святилища обладают весьма уникальным Резонансом, обычно это слабый, дикий или жизненный

---(проверить потом что имелось в виду "weak, wild or vital").---

Также Святилище может поменять свой Резонанс, если неподалеку регулярно применяется магия определенного типа. Бывают также Святилища без Резонанса, но они обычно очень быстро приобретают спокойный или сфокусированный Резонанс ---("serene or focused")---

Святилища, которые долгое время не получают какого либо внешнего воздействия, формирующего Резонанс, могут потерять его. Обычно на это требуется порядка столетия. Если в районе Святилища регулярно колдуется магия, имеющая иной Резонанс, чем Святилище, этот срок может быть намного короче.

Нечистые Святилища

Святилище может быть осквернено, как сознательно, так и случайно. Сильные негативные эмоции, токсичные выбросы или даже негативные геомагнитные завихрения (те, которые многие восточные маги называют "плохой фен-шуй") могут привести к осквернению Святилища, после чего с его Маной становится неприятно работать и даже может случиться так, что Мана такого рода, потраченная на заклинание может исказить его до неузнаваемости.

Нечистые Святилища излучают отравленную энергию. Молоко сворачивается, урожай гибнет, животные и дети болеют, привлекаются приведения и ужасающие духи, глушиться телевизионный или мобильный сигнал связи и так далее. Различные несчастья и неудачи преследуют всех в округе такого Святилища. Случайные пожары уничтожают дома, у беременных случаются выкидыши и больше шанс появления страшных духов.

Силовые Линии

Хотя Спящие добились определенных успехов во взаимодействии с электричеством, существуют другой тип энергии, который Спящие не только не понимают, но даже и не признают его существование. Это Силовые Линии, проходящие везде в мире, как на земле, так и под водой. Ордены утверждают что с помощью этих Силовых Линии Атлантийцы и заставляли свои машины работать, построив Сфинкса и Пирамиды.

Силовые Линии часто соединяются на месте существования Святилищ и чем сильнее Святилище, тем больше Линий в нем пересекается (однако это не обязательное правило). Линии можно перенаправить или заблокировать, с помощью изменения ландшафта (обычно такое происходит из за вмешательства Спящих в природу). Это может привести к ослаблению Святилища.

Сильные маги Прайма могут делать некие "ответвления" от Силовых Линий, что может облегчить перетекание энергии из одного места в другое. Некоторые маги весьма зависимы от существования таких линий и целенаправленно занимаются их усилением, пере направлением и так далее в собственных интересах.

Владения

Любой маг стремится жить во Владении. Владения являются вершиной эволюции Святилищ. В них не бывает Парадоксов, так как любая магия является Скрытой. С помощью симпатической связи души мага, Владение получает такую же связь с Высшим Миром, что облегчает магу колдовство.

Владения создаются на основе одного или нескольких камней душ. В свою очередь, камень души создается магом сознательно, когда тот трансформирует часть собственной души в материальный предмет. Поступая так, маг несколько ослабляет свой магический потенциал, но значительно усиливает свои способности именно во Владении. Маги часто возводят Владения с помощью магии (или просят мастера сделать это для них, используя как основу имеющийся камень души). Не редко, маги, желающие создать действительно большое Владение используют несколько камней душ.

Камень души - это материальный объект, который размещается где-то во Владении (обычно в самой защищенной его части). Если маг каким-либо образом смог заполучить камень души другого мага, он может с помощью камня души перекачать из этого мага Ману и получает очень прочную симпатическую связь с ним. И так как ни один маг не хочет становится рабом другого мага, камни душ обычно очень хорошо прячутся и защищаются. Не всегда камни душ выглядят именно как камни. Они могут принимать различные формы, такие как части животных (медвежий коготь), книги, рисунки, украшения или даже детские игрушки. Каждый камень души уникален и единственный в своем роде.

На территории Владений магия не провоцирует Парадоксы. Тем не менее, если свидетелем магии во Владении становится Спящий, Парадокс все ещё может быть спровоцирован. В большинстве случаев Владения очень хорошо защищены от возможного проникновения, подслушивания, подглядывания и тому подобного Спящих.

Владение может принимать различные формы. Это может быть большой особняк, обнесенный высоченной стеной, пентхаус, попасть в который можно только с помощью специального лифта

или кода в лифте, подземной системой тоннелей, тайным складом или даже определенной тайной местность, где все обитатели или Пробужденные или Лунатики.

Катакомбы, Руины и Неисследованное

За пределами часто посещаемых и хорошо изученных земель, есть множество таинственных мест, в которых Пробужденный может найти силу, знания или отточить свои навыки. Хотя Спящие думают, что если они нанесли весь мир на карты, он резко весь стал изученный - это далеко не так. Существа, которые не входят ни в один каталог ученых существуют в темных недрах джунглей и даже в пригородах вполне обычного города. Древние Руины, захороненные глубоко под землей или на дне морей или океанов все ещё хранят в себе такие силы и знания, которые и не снились современным магам.

После падения Атлантиды, выжившие путешествовали по всей Земле, основывая колонии в разных частях мира. Некоторые свидетельства их путешествий до сих пор фигурируют в различных легендах и выраженным в древних памятниках архитектуры. Многие народы поклонялись им как "приносящим огонь", как в буквальном, так и в фигуральном смысле. В других же частях света такие выжившие подвергались нападкам и считались разрушителями и агрессорами.

Во всех местах, где проходили выжившие они оставляли некоторые следы своего присутствия, хотя большинство Спящих отвергает это. Храмы и библиотеки скрывались в пещерах и подземельях, а те, кто жил на поверхности или снаружи пещер мог даже не подозревать что такое существует у них под боком. Множество таких мест можно обнаружить только при помощи магического зрения и только самые умелые, умные и смелые могут обойти тем или иным образом все ловушки, которые препятствуют свободному доступу к местам хранения сокровищ. В некоторые тайные места можно попасть только с помощью специального телепорта, а другие существуют в некоем временном континууме, и там не прошло ни дня с момента как множество лет назад последний его создатель покинул этот континуум. И естественно, маги отдадут практически все что угодно, чтобы попасть в эти тайные места и обрести там силу, которой в нашем мире не обладает никто.

Ходят легенды, среди Пробужденных, что найдя особо ценное тайное место древности, можно сильно приблизиться к Вознесению или даже вообще Вознестись практически сразу. Естественно, что многие согласны рискнуть и попробовать попасть или хотя бы найти такие места ради такой награды, так как Вознесшийся маг избавляется от множества ограничений обыденного мира и может попасть в Высший Мир.

Невидимые Сферы

Наш мир состоит не только из физического мира. Параллельно ему, с той же географией существует другой, невидимый мир. Он называется Сумерки. Он отражает эфемерную сущность тех предметов и существ, которые существуют в физическом мире.

Отделяет эти два мира друг от друга некий барьер, именуемый Рукавица. Некоторые приведения могут пересекать этот барьер, однако по большей части они все равно остаются обитателями Сумерек. Некоторые Спящие могут ощущать присутствие приведений как легкий холодок или встающие дыбом волосы, однако как то по другому их увидеть они вряд ли смогут. Маги же ощущают это намного острее. Они моментально могут понять что что-то не так и наложить на себя заклинание Магического Зрения, чтобы конкретней определить, что же именно их беспокоило.

Сами Сумерки, барьер который их отделяет от физического мира, Теневая Сфера, все это маги называют Невидимые Сферы. Взаимодействие с этими Невидимым Сферами зачастую требует магических заклинаний. Во всех Таинствах существует различные варианты Магического Зрения, но Таинство Духа лучше всего подходит для взаимодействия и обнаружения Невидимых Сфер и их обитателей.

Множество магов практически игнорирует существование Невидимых Сфер, примерно также, как современные жители относятся к каким то далеким деревушкам. То есть, вроде понятно, что это есть, но какое нам до этого дело? Однако в магическом мире эта проблема усугубляется тем, что жители далекой деревушки вряд ли приедут в город чтобы набить там морды, а вот обитатели Невидимых Сфер всегда находятся среди нас и далеко не все из них существуют исключительно ради совершения добрых дел. Скорее на оборот. Некоторые духи одним своим присутствием могут Пробудить Спящего. Такие духи любят крутится вокруг такого человека, стремясь согреть свою сущность в пламени Пробужденной души. Другие могут вообще не понимать, зачем они здесь, а третьи будут специально охотиться за магами или простыми людьми за то, что те уничтожили (пусть и не специально) их "якорь" (предмет, который удерживал духа/призрака/приведение в нашем мире). Четвертые духи могут вообще стремиться поработить магов или выпить из них магическую энергию.

В связи со всем вышеперечисленным, маги всегда должны быть настороже. Так как далеко не все маги владеют Таинством Духа, хорошей идеей будет взять в свою Клику хотя бы одного мага, который будет хоть на каком либо уровне владеть Таинством Духа.

Грани

Иногда сила барьера становится настолько слабой, что создается определенное, уникальное место, которое называется Грань. В таком месте физический и теневой мир соединяются воедино без всякого барьера между ними. Материальные объекты с легкостью могут проникнуть в Теневую Сферу, а призраки/духи/приведения и подобные существа могут свободно выйти в физический мир.

Грани практически всегда - временный феномен, который, к примеру, открывается только вечером и только на час, а потом закрывается. То, что прошло из одного мира в другой может попасть в ловушку и остаться на противоположной стороне.

Никто не может точно объяснить причину появления Граней, однако было замечено, что они почти всегда привязаны к какому либо месту (если там в древности проводились некие взаимодействия с духами) или времени года (Хэллоуин, к примеру).

Локусы

Локусы (в единственном числе - Локус) - места духовной силы, где Сущность - пища и топливо для духов/призраков/приведений генерируется. Они в некотором роде являются удобрениями для потусторонней живности. На такие точки сбегаются различные потусторонние сущности, что естественно ведет к изменениям Резонанса. И вообще, такие места могут быть весьма опасны для тех, кто не обладает Таинством Духа. И что ещё хуже, оборотни зачастую захватывают эти Локусы и обозначают их как свою территорию.

И горе тому магу, который случайно проник на эту территорию, если он не обладает возможностью как либо выразить свое уважение к правящим здесь Оборотням. С другой стороны, многие маги Духа специально выискивают такие места, так как именно тут проще всего вызывать духов, призраков и подобную публику.

Святылища, Грани и Локусы

Все это - абсолютно разные явления. Хотя бывает и так, что все они существуют одновременно в одном и том же месте, но это скорее исключение чем правило.

Святылища - это места, где накапливается или генерируется Мана.

Грани - это места, где пропадает барьер между материальным миром и Теневой Сферой. Как правило носит временный характер.

Локусы - места, которые схожи со Святылищами, но вместо Маны они генерируют Сущность - жизненно важную вещь для многих потусторонних созданий. Локусы очень ценятся духами и оборотнями, однако крайне редко бывает так, что именно в Локусе случается Грань.

Вознесение

Маги редко заикливаются только на своем мирском существовании. В большинстве случаев все их усилия так или иначе направлены на возможность Вознестись и попасть в Высший Мир.

Падший Мир состоит из двух сфер: материальной и Теневой. Считается, что Теневая Сфера является отражением материальной Сферы, хотя находятся и такие, которые утверждают, что именно материальный мир является отражением, а не наоборот. Третьи же считают что обе сферы тесно взаимосвязаны не могут быть отражением друг друга. Барьер, известный как Рукавица отделяет обе Сферы друг от друга.

"Над" Падшим Миром (если такие определения вообще можно применять к метафизическим характеристикам положения миров) находится Бездна - некая черная мистическая дыра, которая постепенно поглощает Падший Мир.

"Над" или "за" Бездной находится Высший Мир, Истинный Мир. Он является настоящим домом для каждой души, светом в темноте для всех. Высший Мир бесконечен и вечен. В Высшем Мире известны пять Высших Сфер (по числу известных магических Путей (см.выше)). Однако предполагается что на самом деле Сфер намного больше, а пять известно лишь потому, что именно в них располагаются Сторожевые Башни - древние мистические артефакты, созданные Королями Атлантиды, Оракулами, которые сохраняют надежду в душах смертных, которые оказались заперты в ловушке Падшего Мира.

Некоторые маги считают что ниже Падшего Мира существует ещё один мир - Дно. Который находится ещё дальше от Высшего Мира. Существам Дна крайне сложно добраться даже до Падшего Мира и если они все таки смогут это сделать им требуется очень много Маня для поддержания себя в Падшем Мире. Про Высший Мир для таких существ говорить даже не приходится.

Все эти миры составляют Гобелен Мироздания. В этом Мироздании маги выполняют свою великую миссию - освободить души из плена Падшего Мира и восстановить космический баланс, который существовал до того, как гордость жителей Атлантиды его уничтожила.

Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.

Его статус: перевод редактируется

Переведено на Нотабеноиде

<http://notabenoid.com/book/52880/227427>

Переводчики: volaslav

Глава 2: Персонаж

"Я не могу прицелиться в них - они двигаются слишком быстро!" - вскричала Глорианна. Она держала свой автоматический пистолет в вытянутой руке, тщетно пытаясь поймать цель на мушку.

"Мой меч бесполезен", разочарованно проговорил Арктос. "Они эфемерны, но мы все равно можем видеть их. Что это значит?"

"Они просто предупреждают нас", сказал Морвран, стоящий на две ступеньки выше чем две его молодых спутника. Над ними возвышался древний храм.

"Если мы пойдем дальше, то они примут материальную форму и продемонстрируют свои истинные силы."

"И каковы эти силы?", спросил Арктос, нервно рассматривая кружащийся вокруг них водоворот змееобразных духов.

"Не уверен", меланхолично сказал Морврван. Похоже он не волновался.

"Стражи храма, обитающие в этих местах могут обладать любыми силами, которые в них вложили их Пробужденные хозяева. Есть только один способ выяснить..." Морварн занес ногу над следующей ступенью, ведущей в храм лестницы.

"Погоди ка!" крикнула Глорианна. "Разве мы не должны провести голосование или ещё что то подобное, прежде чем совершать подобные действия? У нас уже есть несколько Тасс, достаточно, чтобы спокойно вернуться домой. Нам что, правда нужно идти дальше?"

Морврван усмехнулся, глядя на молодых магов. "Тут тебе не демократия. Я выше по рангу в Ордене чем Арктос, а ты, Глорианна, была приглашена в экспедицию только при условии подчинения мне. И да, мы действительно должны двигаться дальше. Как бы безнадежно это не было."

Арктос и Глорианна переглянулись.

"Но... почему?" спросил Арктос. "Есть что-то, что ты не сказал нам?"

"Помните дверь, через которую мы прошли, чтобы попасть в это место?" спросил Морврван.

"Угу, это такая, с множеством рун на ней", сказала Глорианна.

"Это была не дверь. Это был Пространственный портал. И он закрылся за нами. Я не смогу открыть его."

"Что? Ты хочешь сказать что мы не можем вернуться?" охренел Арктос.

"Только вперед", закончил разговор Морврван, наконец опуская ногу на следующую ступень не взирая на ужасающий визг духов.

Подобное испытание, включающее в себя опыт смерти и уничтожения, уготовано для человека и является для него часом величайшей опасности. Он или навсегда канет в бездну безумия, или выплывет из неё посвящённым в смысл теофаний и откровений.

- Анри Корбен, Световой Человек в Иранском Суфизме

В данной главе представлены сами персонажи, маги, которые населяют таинственный оккультный мир Пробужденных. Процесс создания персонажа представлен, наряду с чертами и системами, используемых для "оживления" персонажа. Пять Путей, по которым следуют маги в своем Пробуждении, а также инструменты, которые современные колдуны используют для своей магии.

Создание Персонажа

Вы создаёте персонажа, как часть себя, помещённую в игру, которая основывается на истории, драме, ну и конечно, персонаже. Именно по этому важно создать персонажа именно так как его видите вы, как вы видите его сильные и слабые стороны, кто он и чем живет. Не следует создавать персонажа-мага, созданного по определенной тактической схеме, который будет заточен исключительно под боевые действия и высчитывать разницы показателей, навыков и атрибутов для получения максимально возможной отдачи. Вам же будет не интересно играть.

Все параметры вашего персонажа должны просто отображать кем он или она были в жизни, не только после Пробуждения, но и до него. На что персонаж надеялся, о чем мечтал, чего боялся. Как он изменился после Пробуждения? Использует ли он магию для исполнения своих самых потаенных желаний, или у него теперь другие потребности? Рассказчик может помочь вам сформировать персонажа подкидывая идеи о составлении биографии или задавая наводящие вопросы.

Процесс создания Персонажа

Используйте правила создания персонажа, описанный в World of Darkness Rulebook и добавьте следующий магический шаблон на пятом шаге.

Выберите Путь (стр.____)

Выберите Орден (стр.____)

Для начала, распределите 2 очка в одном Таинстве, 2 очка в другом Таинстве и 1 очко в третьем Таинстве. Два из этих Таинств должны относиться к Пути вашего персонажа. После этого, распределите ещё 1 очко в любое Таинство.

Персонаж получает 6 очков Выученных заклинаний. Стоимость Выученного заклинания равно наибольшему уровню Таинства, которое требуется для колдовства требуемого заклинания. Персонаж может выбрать Выученные заклинания из любого Таинства, которое у него присутствует, но выбираемые заклинания не должны превышать имеющийся уровень мастерства Таинства. Маги также могут получить дополнительные Преимущества из специального списка (см.стр.____).

Вместо Нравственности у магов Мудрость (см.стр.____).

Шаг первый: Концепция персонажа.

Концепция персонажа являются основой, вокруг и будет создаваться ваш персонаж. Ваш персонаж мог прийти до выбранной Концепции весьма сложным или запутанным путем, но именно она определяет, кто он такой.

Концепция персонажа, как правило это всего два слова, прилагательное и существительное: бесстрашный исследователь, забитый библиотекарь, жестокий детектив, охотник за приведениями. Но она также может быть и более развернутой, если того хочет игрок, типа "Мой персонаж, это бывший полицейский, который был уволен из полиции за превышении полномочий, так как он просто не мог смотреть, как его район загнивает в объятиях наркоторговли. Теперь же, когда он получил магические способности, он будет бороться за справедливость и выполнение законов так, как он это понимает."

В концепцию вашего персонажа могут входить и его Путь и Орден, а может быть вы решите, что ваш персонаж слишком молод в мире Пробужденных и ещё не определился, куда бы ему податься. Если вы используете Прелюдию, то также должны объяснить, что же привело персонажа к тому моменту, когда он пробудился.

Шаг второй: Выберите Атрибуты

Теперь вы подгоняете Атрибуты вашего персонажа под заявленную концепцию. Они описывают природные данные вашего персонажа. Силен ли он? Умен? Харизматичен? Упрям? У каждого персонажа есть девять Атрибутов, разделенных на 3 категории:

Ментальные (Интеллект, Сообразительность, Решительность)

Физические (Сила, Ловкость, Выносливость)

Социальные (Внушительность, Манипулирование, Самообладание)

Для начала, следует определить, какая из этих категорий будет первичной, то есть той, в которой персонаж достиг наибольшего успеха. Потом следует определить вторичную категорию, в которой он не так силен, как в предыдущей. И оставшаяся категория является третичной и самой слабой. Один персонаж может быть атлетом от природы, выбрав Физическую категорию в качестве первичной, но Социально он будет очень застенчив, что делает Социальную категорию третичной. Не заикливайтесь на стереотипах. Ваш персонаж может быть очень Силен, но быстро выдохаться (слабая Выносливость). Он может быть очень застенчив, или наоборот, может уметь подать себя с невероятной эффективностью и т.п.

Каждый персонаж начинает с одним очком во всех Атрибутах без исключения, так как первый уровень любого Атрибута присущий любому человеку. Распределите 5 очков в первичной категории Атрибутов, 4 очка во вторичной и 3 очка в третичной. К примеру, атлет может распределить 5 очков в Физических Атрибутах, 4 очка в Ментальных и 3 очка в Социальных.

5 уровень любого Атрибута стоит 2 очка вместо одного, как все остальные уровни. Если вы хотите повысить Силу вашего персонажа до 5 уровня, то вам потребуется потратить 5 очков, так как 1 уровень у вас уже есть автоматически, повышение до 4 уровня будет стоить 3 очка (1+3=4), а 5 уровень Атрибута стоит 2 очка. То есть всего нужно потратить 5 очков.

Шаг третий: Выберите навыки

Навыки разделены на те же 3 категории, что и Атрибуты: Ментальные, Физические и Социальные. Ментальные навыки отображают ученость вашего персонажа, физические отображают тренировки, и социальные показывают опыт в переговорах, выступлениях и т.п.

Также как и Атрибуты, Навыки разделяются на первичные, вторичные и третичные. В первичной категории нужно распределить 11 очков, во вторичной 7 и в третичной 4. Следует помнить, что в отличие от Атрибутов, персонаж не начинает игру автоматически с первым уровнем во всех навыках. Они базово все равны нулю. И также как 5 уровень Атрибута, 5 уровень навыка стоит 2 очка.

Шаг четвертый: Выберите Специализации в Навыках

Эти специализации отображают более глубокую специализацию в определенном направлении определенного навыка. Так к примеру, один персонаж может обладать 4 уровнем Навыка Вождения со специализацией на мотоциклах. Это не значит что он не может водить самосвалы, просто с мотоциклами у него получается лучше. Специализация может быть как примерной (Мотоциклы), так и более четкой (тяжелые мотоциклы).

Выберите 3 Специализации в Навыках, в которых которые у вас прокачаны хотя бы до 1го уровня. В одном Навыке может быть и несколько специализаций. Так, у того же персонажа может быть как Специализация в Мотоциклах, так и во Внедорожниках.

Шаг пятый: Добавьте шаблон мага

Когда персонаж Пробуждается, его мир меняется и никогда больше не сможет быть таким как раньше. Он начинает видеть вещи, которые больше никто не видит, чувствовать невидимую рябь потоков реальности и узнает о высшем мире столько, сколько не знает ни один смертный. Его Воля изменяет мир. Он стал магом.

Следует помнить, что ваш персонаж не может обладать сразу несколькими шаблонами (маг-вампира, маг-оборотень и т.п.). Вампир или Оборотень в принципе не могут Пробудиться, а маг не может обратиться в них в свою очередь. Также, у магов есть свои собственные уникальные Преимущества, описанные на стр. ____.

Путь

Путь мага отражает его магическую связь с высшей реальностью. Это результат Пробуждения. Его душа совершила путешествие в Высшие Сферы и его имя было написано на одной из Сторожевых

башен. С помощью этой симпатической связи, маг может силу Высших Сфер, которая и составляет магию.

Путь персонажа окрашивает его ауру в определенные цвета, влияет на его сны и зачастую поведение. Высшая Сфера зовет его и персонаж чувствует себя как дома в местах или среди изображений, которые ассоциируются у него с Высшей Сферой. Символика и мифы, которые отражают его Высшую Сферу также имеют жизненно важное значение для практикующих магию.

Маги давно спорят, по какому принципу Душа выбирает свой Путь. Есть мнение что это именно сознательный выбор подсознания (извините за каламбур). Есть и другое мнение, что выбор предопределен судьбой. К обоим мнениям есть множество подтверждений и опровержений, но точно никто не знает. В конце концов спорщики сходятся на том, что пути Высшего Мира неисповедимы. Изучите все 5 Путей, доступных для вашего персонажа и выберите понравившийся.

Ордены

Орден - это общественная организация, направленная на развитие и обучение магов. Ордены помогают магам оттачивать свое мастерство в рамках тех целей и задач, которые являются для Ордена приоритетными. Большая часть Орденів претендуют на то, что они являются прямыми последователями структур, существовавших в древней Атлантиде, но один из них отрицает свою причастность к Атлантиде и даже гордится этим. Ордены часто работают над совместными проектами, но каждый из них хочет получить свою собственную выгоду от сотрудничества. Случаются даже вооруженные конфликты, особенно вокруг определения права собственности каких либо древних знаний артефактов или магических ресурсов.

Не взирая на тот факт, что персонаж может быть изначально в определенно Ордене (он был выбран в процессе создания персонажа), в дальнейшем персонаж может выйти из этого ордена и вступить в другой (или вообще быть самому по себе). Следует учитывать, что маги, которые вышли из одного Ордена и вступили в другой, чаще всего осуждаются как членами их бывшего Ордена, так и членами нового Ордена. Считается, что такой маг, который не обладает достаточной дисциплиной, чтобы остаться с тем, кто обучал и помогал ему с момента его Пробуждения, не сможет достичь каких либо успехов в магическом искусстве. Такие маги могут принести много бед, особенно если они не тщательно подбирают своих союзников. Многие маги даже не общаются с такими "перебежчиками", доверяя общественному мнению.

Ордены обучают своих членов специальным практикам колдовства, что дает им определенные Специализации в Навыках, которые работают только при использовании определенного Навыка в колдовстве. Заклинатель получает бонус +1 к дайсам, когда колдует заклинание, включающее в себя Выученный Навык Ордена.

Выученные Специализации:

- Адамантиновая Стрела: Атлетика, Запугивание, Медицина
- Свободный Совет: Ремесло, Убеждение, Наука
- Стражи Покрова: Расследование, Скрытность, Обман
- Мистериум: Расследование, Окультизм, Выживание
- Серебряная Лестница: Экспрессия, Убеждение, Обман

Приоритетный Атрибут Сопротивления

При Пробуждении, мозг мага начинает работать более эффективно. Маги получают бонус +1 к Решительности или Самообладанию, в зависимости от выбранного Пути.

таблица

Путь Приоритетный Атрибут Сопротивления

Акантус Самообладание

Мастигос Решительность

Морос Самообладание

Обримос Решительность

Тирсис Самообладание

Таинства

Все явления Вселенной могут быть описаны всего 10 основополагающими принципами - Таинствами, секретами Создания. Практики Таинств это обучение Мистерия, правда, которая скрывается за иллюзиями мира.

Понимание магом Таинств и их взаимоотношений является механизмом, с помощью которого мага воздействует на окружающий мир. Грубая сила отображается с помощью Гнозиса, а уровень знаний магии отображается Таинствами.

Магия подчиняется неким законам, которые разнятся от Сферы к Сфере и зависят от Сторожевых башен этих Сфер. В каждой Сфере существует правящая пара Таинств и подчиненное Таинство, которое наиболее слабо в этой Сфере. Маги не могут повысить свое понимание Подчиненного Таинства больше 2 уровня без помощи мага, идущего по другому Пути.

таблица

Путь Правящие Таинства Подчиненное Таинство

Акантус Время/Судьба Сила

Мастигос Пространство/Разум Материя

Морос Материя/Смерть Дух

Обримос Сила/Прайм Смерть

Тирсис Жизнь/Дух Разум

Маг может раскачать 5 уровней в Правящих Таинствах его Пути или 2 уровня в Подчиненном Таинстве. Маг, который желает получить 5 уровень в Таинствах, которые не являются Правящими в его Пути, должен найти соответствующего мага-наставника, Путь которого позволяет получить 5 точку в необходимом Таинстве.

Чтобы изучить более чем 2 уровень в Подчиненном Таинстве, нужно найти мага, у которого требуемое Таинство не подчиненное. Для более подробной информации смотри "Законы Высших Реальностей" на стр. _____. Если к моменту окончания создания персонажа выяснится, что у мага есть более 2 уровней в Подчиненном Таинстве, подразумевается, что персонаж получил инструкции/обучение у другого мага.

Гнозис

Когда персонаж Пробуждается, он начинает воспринимать реальность с точки зрения Высшей истины, за ложью Падшего мира он видит допущения и парадигмы. Гнозис отображает степень Высшего понимания персонажа, его связь с Высшим миром и способность направлять его энергию в низший мир. Гнозис позволяет магу использовать магию, а Таинство определяет как именно он может использовать магию.

Пробужденный персонаж автоматически получает 1 очко Гнозиса. Очки Преимуществ можно потратить для увеличения уровня Гнозиса. Соотношение в таком случае будет таким: 3 очка Преимуществ=1 очко Гнозиса. То есть, если вы хотите повысить уровень Гнозиса ещё на 2 пункта, то вам нужно потратить 6 очков Преимуществ (по 3 за каждый уровень Гнозиса) из дающихся при создании персонажа 7.

Шаг шестой: Выберите Преимущества

При создании персонажа нужно распределить 7 очков Преимуществ. Эти преимущества должны укладываться в концепция персонажа. Отшельник Пути Тирсис вряд ли будет обладать очками в Преимуществе Известность, если это не входит в часть его концепции. Рассказчик может разрешить или запретить определенному персонажу брать определенные Преимущества, или может даже дать некоторые Преимущества бесплатно, если это вкладывается в Концепцию. 5 уровень Преимуществ стоит 2 очка, как и Атрибут с Навыком.

Высшая Речь

Все Ордены обучают своих членов неким зачатками Высшей Речи Атлантов. Каждый член Ордена получает бесплатное Преимущество Высшая Речь. Те, кто не входит в Орден не получают этого Преимущества бесплатно, но в последствии могут выучить этот язык и потратить очки опыта чтобы приобрести это Преимущество.

Шаг седьмой: Определите Достоинства

Правила, которые регулируют Достоинства описаны на стр. ____ World of Darkness Rulebook. Далее описаны Достоинства, которые отличаются от базовых и присущи только магам.

Воля

Колдовство заклинаний является весьма сложным процессом и магу требуется сфокусироваться на колдовстве на столько, насколько это вообще возможно. Воля может помочь магу тогда, когда ситуация действительно сложная и требуется сконцентрироваться на решении проблемы. Как и в обычном случае, Воля добавляет +3 к броску при использовании.

Мастера Таинств могут пожертвовать уровнем Воли, чтобы создать Выученное заклинание. Потом они могут потратить очки опыта, чтобы восстановить значение Воли, по стандартным правилам (8 очков за уровень). См. "Создание Выученного" на стр. _____. Вы можете тратить очки Маны в тот же момент, когда тратите и очки Воли. Больше о Маназатратах читайте на стр. ____.

Мудрость

Когда человек Пробуждается, он рискует потерять равновесие связи с реальным миром. Способность одним махом исполнить все свои мечты - это очень страшное искушение. Многие поддавались искушению силой, используя магию для мелкой и незначительной деятельности, типа телепортировать туалетную бумагу, сварить с помощью магии кофе и т.п., другие использовали магию для собственного обогащения и возвеличивания. Все они рискуют потерей собственной Мудрости.

Мораль мага, это не просто некая шкала этики или психологической устойчивости. Это способность мага противиться соблазну его собственной магии, способность использовать магию только с умом и только тогда, когда это действительно необходимо, не причиняя вреда другим, особенно если они не Пробужденные.

В качестве дополнительного правила, Рассказчик может позволить обменять очки Мудрости на очки опыта, мотивируя это тем, что маг становится более высокомерным после всего, что он узнал или увидел. Игрок может потратить одно очко Мудрости, чтобы получить 5 очков опыта. Не рекомендуется снижать Мудрость более чем на 2 очка (давая 10 очков опыта).

Следует помнить, что снижение уровня Мудрости также снижает кол-во стартовой Маны персонажа.

Добродетели и Пороки

Не смотря на все их силы и способности, маги остаются все такими же обычными людьми со своими достоинствами и пороками, как и все остальные смертные. Редко когда достоинства или пороки изменяются после Пробуждения, но Рассказчик может разрешить сменить их, опираясь на некие события, которые произошли в процессе Пробуждения. И хотя маги все такие же люди, спрос с них за Добродетели и Пороки становится выше.

Маг с Добродетелью Надежда теперь имеет больше возможностей нести ее в массы с помощью своих заклинаний. Однако и его Зависть удовлетворить теперь не так просто, как раньше. Кроме всего прочего, когда маг удовлетворяет свой Порок или Добродетель, его ореол может стать видимым для окружающих, включая Спящих. См. "Ореол" на стр.____.

ВРЕЗКА

Испытание Огнем

Рассказчик может дать определенное количество опыта ещё до того, как начать игру. Этот дополнительный опыт может отображать жизнь персонажа до Пробуждения. Рекомендуется только для опытных игроков.

Любитель 0 очков опыта.

Признанный маг 35 очков опыта

Ветеран магии 75 очков опыта

Профессионал 120+ очков опыта

КОНЕЦ ВРЕЗКИ

Шаг восемь: Пробуждение к Жизни

К этому моменту ваш персонаж в принципе готов к игре, по крайней мере в смысле правил. Теперь вам нужно определить, что же конкретно значат все эти уровни, очки, атрибуты, навыки и т.п. Значительная часть вашего персонажа - это не набор цифр и точек, это драматические детали,

которые позволяют вам почувствовать его действительно живым. Какого цвета его волосы? Как вы можете описать его черты? Какие у него манеры? Замечают ли его сразу, или он неприметен?

Ответы на подобные вопросы могут дать ваши атрибуты, навыки и т.п. У персонажа высокая Внушительность? Тогда он постоянно привлекает к себе внимание, даже если ничего не делает для этого. Маленькая Сообразительность? Тогда он очень долго стоит в магазинах, выбирая покупку и раздражая тем самым и продавца и других покупателей. Его Самообладание на достаточном уровне? Тогда даже самые нервнующие, пугающие и внезапные вещи для него будут такими же, как и поломка машины у соседей.

Конечно, кроме этих атрибутов, есть и более мелкие черты и привычки. Курит ли ваш персонаж? А что именно? Может у него есть татуировка, пирсинг или шрамирование? А может у него идеальный маникюр? Одевается ли он по последней моде? Или ходит в обносках со свалки?

Ну, и наконец, как пробуждение повлияло на все это? Перестал ли персонаж курить? Или теперь курит только трубки, чтобы казаться мудрее? Ходит ли он теперь с гордо поднятой головой или все такой же забитый ботаник? Есть множество вопросов, которые можно задать, для раскрытия сущности персонажа и ответ на каждый из них сделает его ещё чуточку уникальным и живым.

Стиль и Вещество

Методика колдовства не отличается искусственностью и надуманностью. Каждый маг использует определенный стиль колдовства, распространенный в его регионе, его культуре или соответствующий его Пути или Ордену. Большая часть современных магов совмещают несколько стилей, хотя есть и те, кто использует "чистый" стиль.

Магический стиль состоит в основном из набора символов, групп знаков, печатей и т.п., в зависимости от того, что маг любит использовать в качестве вспомогательных средств в его магии. На Современном Западе, это обычно означает, солянку из различных оккультных символов, от пентаграммы и Таро к египетским иероглифам, главное, чтобы этим символы имели нужное значение для самого мага.

Эти символы используются для активации воображение и помогают усилить связь мага с его Сторожевой башней. Символы - даже созданные Спящими - как полагают, резонируют с определенными Высшими Сферами, как определенные структуры убеждений и циклы мифов. (См "Высшая Симвология", с. ___) В некоторых культурах, маги предпочитают работать в духовных или сверхъестественных традициях, известных Спящим этой культуры. Маги когда-то тоже были Спящими, и смысл этих символов и образов до сих пор для стерся из их Памяти с момента Пробуждения. В общем целом, найти христианского мага, который использует более экзотические практики, чем те, что распространены в его области проживания - это не так уж и не обычно. То же верно и для обратного. Можно встретить мага из недр джунглей Амазонки, придерживающегося

того же стиля, что и самый заядлый Европейец или даже использующего рунные знания Скандинавов.

Что же отличает магов, от своих Спящих "коллег", которые "практикуют магию" (ну кроме, того факта, что Пробужденные действительно используют магию)? Просто Пробужденные хотя бы поверхностно, но разбираются в Высшем Мире и магической системе Атлантов Арс Мистериорум. Ваш персонаж-маг будет использовать свой собственный стиль колдовства, который вы придумаете, пусть это будет даже смешение всех возможных стилей.

Он может выбрать символы, которые имеют лично для него определенную важность (возможно имели ещё до Пробуждения), может использовать символы, имеющие значение для Высшей Сферы его Пути (тотемы для Перводикости, к примеру). Или же маг может использовать магические символы, которые важны для его Ордена (к примеру, символы Адамантиновой Стрелы, связанные с войной). Ваш стиль - это полностью ваш выбор. Никто не сможет вам сказать, какой стиль подойдет для вас лучше или хуже (хотя некоторые личности пытаются).

Памятка для быстрого создания мага

Для начала создания персонажа, прочитайте стр. ____ "Книги Тьмы" ("World of Darkness Rulebook").

Шаблон мага суммирует изменения, которые происходят при Пробуждении.

Путь

Выберите Путь, отражающий Высшую сферу, из которой персонаж получает свою магию. Он также определяет Правящее Таинство персонажа.

Акантус: Путь Чертополоха, Сторожевая башня Шипа из Лунного серебра, Сфера Аркадия, Королевство Заклятий, обитель фей. Управляется Таинствами Судьбы и Времени. Чародеи этого пути символизируют карту Таро "Шут", полагаясь в своем пути на удачу и интуицию.

Мастигос: Путь Наказаний, Сторожевая Башня Стальной Перчатки, Сфера Пандемониум, Королевство Кошмаров, обитель демонов. Управляется Таинствами Разума и Пространства. Колдуны этого Пути символизируют карту Таро "Дьявол", ликуя от своей неограниченной воли.

Морос: Путь Погибели, Сторожевая башня Управляющей Монеты, Сфера Стигии, Королевство Гробниц. Управляется Таинствами Смерти и Материи. Некроманты этого пути символизируются с картой Таро "Смерть", оставаясь стойкими даже после изменения.

Обримос: Путь Могущества, Сторожевая башня Золотого Ключа, Сфера Эфира, Королевство Небесных Сфер, обитель ангелов. Управляется Таинствами Энергии и Прайма. Теурги этого пути символизируются с картой Таро "Сила", обладая божественными возможностями.

Тирсис: Путь Удовольствий, Сторожевая башня Каменной Книги, Сфера Первородной Дикости, Королевство Тотемов, обитель зверей. Управляется Таинствами Жизни и Духа. Шаманы этого пути символизируются с картой Таро "Луна", следуя своей страсти и импульсов.

Орден

Выберите Орден. Мистическое общество, членом которого вы являетесь. Если не хотите выбирать Орден, напишите на листе персонажа пометку "Отступник". Орден учат своих членов колдовать Выученные заклинания с помощью Выученных Специализаций. См. "Выученные Специализации" на стр. ____.

Адамантиновая Стрела защищает Обители и Клики с помощью своей боевой магии.

Выученные Специализации: Атлетика, Запугивание, Медицина

Свободный Совет стремится избежать ошибок прошлого и модернизировать магию.

Выученные Специализации: Ремесло, Убеждение, Наука

Стражи Покрова защищают тайные знания от всех, кто недостоин.

Выученные Специализации: Расследование, Скрытность, Обман

Мистериум ищет скрытое знание в материальном и невидимом мире.

Выученные Специализации: Расследование, Оккультизм, Выживание

Серебряная Лестница желает установить четкую иерархию в обществе Пробужденных, естественно, со своими членами во главе.

Выученные Специализации: Экспрессия, Убеждение, Обман.

Приоритетный Атрибут Сопротивления

В зависимости от выбранного вами Пути, ваш персонаж получает дополнительный уровень в Приоритетном Атрибуте Сопротивления.

ТАБЛИЦА

Акантус Самообладание

Мастигос Решительность

Морос Самообладание

Обримос Решительность

Тирсис Самообладание

Таинства

Персонаж получает 2 очка в одном Таинстве, 2 очка в другом и 1 очко в третьем Таинстве. Два из этих Таинств должны быть Управляющими Таинствами его Сферы. Также, персонаж получает ещё 1 очко, которое он может потратить по собственному желанию: увеличить уже изученные Таинства или изучить ещё одно.

Смерть: Призраки, разложение и Подземный мир.

Судьба: Удача, шанс, клятвы и проклятия.

Энергия: Огонь, Гравитация, Шторм - энергия во всех ее материальных формах.

Жизнь: Сила природы, растений, животных и даже людей.

Материя: Камень, Металл, Пластик - все неорганические материалы.

Разум: Способность читать и контролировать мысли и эмоции.

Прайм: Магия, как она есть. Мана, Иллюзии и Заклятия.

Дух: Связь и контроль духов.

Пространство: Управление расстоянием и пространством: телепортация и гадание.

Время: ясновидение прошлого, предсказание будущего и контроль над течением времени.

Выученные заклинания

Выберите Выученные заклинания. Потратьте 6 очков на это. Стоимость в очках Выученного заклинания равняется высшему уровню Таинства, необходимого чтобы использовать требуемое заклинание. Персонаж может выбрать Выученные заклинания из любого своего Таинства, но уровень Выученного заклинания не может быть выше чем текущий уровень этого Таинства. К примеру, если у персонажа есть Таинства Разума 3, Пространства 2 и Энергии 1, он может выбрать одно Выученное заклинание Разума 3 уровня, одно Пространства 2 уровня и одно Энергии 1 уровня. Как вариант, можно было выбрать 3 заклинания 2 уровня Таинства Разума или Пространства. Или же 2 Выученных заклинания 2 уровня и два 1 уровня. Или же шесть заклинаний 1 уровня из Таинств Разума, Пространства или Энергии в любой комбинации.

Гнозис

При создании персонажа, его Гнозис равняется 1. Можно потратить 3 очка Преимуществ и добавить ещё один уровень к Гнозису или потратить 6 очков и добавить сразу 2 уровня Гнозиса, подняв его тем самым до 3 уровня. Не стоит забывать что у вас есть всего 7 очков Преимуществ в начале игры.

Мана

Стартовый уровень маны персонажа равняется его Мудрости.

Преимущества

Пробудившиеся персонажи, являющиеся членами какого либо Ордена получают Преимущество "Высшая Речь" бесплатно. Также, они получить приобрести следующие специальные Преимущества:

Артефакт (••• или больше)

Судьба (от • до •••••)

Сон (от • до •••••)

Улучшенный предмет (• или больше)

Фамильяр (••• или ••••)

Освящение (от • до •••••)

Высшая Речь (•)

Насыщенный предмет (•• или больше)

Библиотека (от • до •••••)

Исчезновение (от • до •••)

Обитель (от • до •••••)

Слуга Лунатик (от • до •••••)

Статус (от • до •••••; Консилиум или Орден)

Порабощенный (•••)

таблица

Затраты очков опыта на прокачку персонажа

Атрибут Новый уровень *5

Навык Новый уровень *3

Специализация 3

Правящее Таинство* Новый уровень*6

Обычное Таинство Новый уровень*7

Подчиненное Таинство Новый уровень*8

Выученное заклинание В два раза больше чем уровень заклинания**

Преимущество Новый уровень*2

Гнозис Новый уровень*8

Мудрость Новый уровень *3

Воля 8 очков опыта***

//Пример: Требуется прокачать Силу персонажа с 2 до 3. То есть Новый уровень Силы будет равен 3. Умножаем 3 на 5 и получаем 15 - ровно столько надо потратить очков опыта чтобы поднять уровень Силы. То же верно и для всех параметров персонажа.

* Распределение на Правящее, Обычное и Подчиненное Таинства определяется выбором Пути персонажа (см.стр. ____ "Законы Высших Реальностей"

** Выученные заклинания изучаются исходя из уровня Таинства. Так, если требуется изучить заклинания Энергии 3 уровня, то стоит это будет 6 очков опыта.

*** Очки опыта могут быть потрачены только на восстановление тех очков Воли, которые были пожертвованы для чего либо (как, на пример, когда маг создает новое Выученное заклинание (см.стр._____) или совершает какие либо другие действия, которые требуют пожертвовать Волей).

Прелюдия

Как вариант, игра может начинаться с того, что ваш персонаж является обычным человеком и становится Пробужденным уже по факту окончания Прелюдии. В большинстве случаев это игра один на один с Рассказчиком, позволяющая и вам и ему лучше понять вашего персонажа.

В таком варианте, вы создаете персонажа как обычно, но пропускаете Пятый шаг. Персонаж то ещё пока не маг. С согласия Рассказчика вы можете даже раскидать очки Преимуществ, чтобы потом перекинуть их после Пробуждения. Все, чего вы достигните в Прелюдии останется с вами и в дальнейшей игре (если Рассказчик не скажет обратного).

Общий пример Прелюдии

Звенит ваш будильник. В собираетесь с духом и выключаете его, понимая, что он звонил 10 минут подряд. Вы уже и так опоздали на работу, так что не видите смысла спешить. Вы принимаете душ, перекусываете черствым пончиком и выходите из квартиры. Вот вы копаетесь в карманах, пытаетесь вспомнить, захватили ли вы ключи от машины и наконец находите их. Вот вы выходите из подъезда и видите, что ваша машина разрисована граффити и может сейчас поспорить с самыми одиозными тачками в бандитских районах. Тем не менее вы понимаете, что банды не имеют к этому граффити никакого отношения. Вся машина разрисована черепами, пентаграммами и странными символами, которых вы никогда не видели.

Прелюдия привносит правдоподобность в историю вашего персонажа, погружая его в обычный мир материальных вещей. Он ещё не знает о существовании истинной магии, хотя вполне может знать информацию о магии, которой полно в Интернете и книгах. Прелюдия - это просто небольшой рассказик о том, что предшествовало становлению вашего персонажа.

Важно в процессе Прелюдии дать вашему персонажу возможность проявить себя. В принципе, Рассказчик может рассказать вам прелюдию вашего персонажа самостоятельно, но лучше оставить вам возможность влиять на предысторию. Возможно в процессе Прелюдии вы узнаете, что ваш персонаж любит бургеры из курятины. Кажется, что это абсолютно незначительный момент, но это не так. Каждый такой элемент позволяет лучше понять и отыгрывать вашего персонажа и может даже стать частью некоего действия. (А вдруг вместо курятины вам положили человечину и вы это поняли?).

И вот, ваш персонаж добирается до своего офиса. Но он не может сконцентрироваться на отчете, который ему нужно срочно сделать. Он постоянно думает об этом дурацком граффити. В конце концов персонаж решает что отчет подождет и лезет в Интернет с целью найти, что же это за

графити такие. Через два часа усилий он находит знакомые черепа и пентаграммы. "Ложа Светлой Ночи" гласит название сайта. Это что, секта какая-то? К вашему удивлению есть и адрес, как раз в трех кварталах от вашего дома.

В Прелюдии должны быть наметки на то, что будет делать персонаж в процессе игры. В варианте будущего мага это может быть поиск значения таинственных рисунков и надписей, которые могут что либо значить для персонажа. Сражения конечно тоже могут быть, куда без них, но они играют второстепенную роль. Основа Прелюдии магов - Магия. Погружение в таинственный мир цифр, символов и шифров, которые в конечном счете и Пробуждают вашего персонажа.

Уже взошла луна и в это время персонаж хотел бы сидеть дома и смотреть сериалы, но он решил понаблюдать за домиком этих сектантов, портящих чужие машины и спрятался в кустах неподалеку. И вдруг он видит как в дом заходит очень красивая, элегантно одетая женщина. Да, не таких сектантов он ждал. Вероятно двери дома не заперты, так как она свободно входит внутрь. Не понимая, зачем он вообще это делает, персонаж встает и направляется ко входу в дом. Дверь действительно открыта. Персонаж входит внутрь. Там большое помещение, все исчерченное линиями, а посреди него стоит что-то типа алтаря. Женщина явно ждет его. Как только персонаж появляется в дверях она призывно улыбается и идет напрямую к алтарю. Персонаж не понимает почему он подчиняется ей, но также начинает идти за женщиной к этому алтарю. Персонаж потеет, хотя объективных причин тому нет, в помещении прохладно.

Его сердце начинает биться быстрее, он ожидает нападения, но тут никого нет, кроме персонажа и женщины. Она доходит до алтаря и снимает с него незамеченную ранее серебряную чашу, полную какой то жидкости. Она усмехается. Не так как раньше, не дружелюбно. Персонаж понимает, что что-то не так и начинает пятиться к выходу. Его волосы встают дыбом, но тут женщина переворачивает чашу и жидкость проливается на алтарь, а его сознание меркнет. Последнее что персонаж помнит - его собственный крик ярости и ужаса. И вот он очнулся у подножья высоченной стальной башни...

Иногда, для того чтобы Пробудить Спящего требуется всего одно слово или даже шепот. Этот небольшой элемент позволит сознанию Спящего преодолеть Бездну и попасть в Высший мир.

Рассказчик решает, действительно ли душа вашего персонажа отправилась в Высший мир, или же окружающая реальность начала изменяться, чтобы в конце концов стать все тем же Высшим миром. Оба варианта имеют право на существование, и зависят скорее от настроения Рассказчика.

Кульминацией Прелюдии становится Пробуждение персонажа. Его первый шаг по реальному миру с широко открытыми глазами. Замеченные им проблески тайн и загадок, которые и станут дальше вести его по его магической карьере.

Вопрос-Ответ

В процессе (или вместо или после) Прелюдии вы возможно захотите завершить процесс создания персонажа и ответить на некоторые вопросы, которые осветят те моменты жизни персонажа, которые в Прелюдии (и дальше в игре) могут и не осветиться.

- Сколько вам лет?

В каком году вы родились и сколько вам было лет на момент Пробуждения? Состарило ли Пробуждение вам эмоционально, или вы в душе ребенок? Выглядите ли вы на свой возраст?

- Что было необычного в вашем детстве?

Каковы были ваши ранние годы? Ладили ли вы со своей семьей или были проблемы? Любили ли вы ходить в школу, и если да, то почему? Было ли это вызовом вам, или просто оскорбляло ваш нереальный интеллект? Ладили ли вы с одноклассниками или были изгоем? Что насчет жизни после школы? Ходили ли вы в техникум/университет или сразу пошли работать? Женаты/замужем ли вы и были ли? Есть ли у вас друзья, с которыми вы дружите уже всю жизнь или просто знакомые, которых вы очень давно знаете?

- Что вы за человек?

Каким вы были до Пробуждения? Защитником обездоленных или вором и подлецом? Вы сразу находите общий язык с людьми, или сначала нужно узнать вас/их получше? Вы немедленно отвечаете на оскорбления или молча игнорируете?

- Какой сверхъестественный опыт у вас был?

Когда вы первый раз почувствовали потоки магии? Было ли это великолепное и нереальное чувство или это был жуткий кошмар, который вы до сих пор не можете забыть? Видели ли вы призраков или привидений, или может кого-то кто делал такие вещи, в которые невозможно было поверить и объяснить с точки зрения физики? Может вы сатанист, идолопоклонник или иной язычник, или вы атеист?

- Каковым было ваше Пробуждение?

Если не использовался эффект Прелюдии, было ли ваше Пробуждение сном, в котором вы совершали путешествие в Высший Мир или может в один момент вы поняли что мир стал с ног на голову и стал нереальным? Было ли это захватывающе или страшно? (Или и то и другое?)

- Кто был вашим первым наставником?

Кто был первым магом, которого вы встретили после Пробуждения? Помог ли он вам или помещал? Предложил ли он вам свою помощь и просили ли вы ее? Или вы отвергли его предложение? Обладал ли он определенным влиянием среди Пробужденных или был изгоем? Вы до сих пор лояльны к нему или давно забыли о его существовании?

- Как сформировалась ваша клика?

Собрались ли вы случайно, по воле судьбы или с определенной целью? Действительно ли вы верите в те цели, которые преследует клика или состоите в ней исключительно из меркантильных причин? Вы друзья или соперники? Есть ли у вас лично соперник в клике? (по силе, влиянию или лидерству)? Насколько вы лояльны к вашим друзьям в клике? А насколько они лояльны к вам?

- Есть ли у вас Обитель?

Есть ли у вас собственная Обитель? Если нет, то где вы живете и занимаетесь магией? А может вы делите Обитель с кем-либо, типа представителей вашей клики или вашим наставником? Где она находится и что из себя представляет? Привязаны ли вы к ней или сбежите, как только представится случай?

- Остались ли у вас связи со времен вашей Спящей жизни?

Ваши родители или друзья ещё знают вас? Часто ли вы навещаете их? Что на счет телефонных разговоров с ними? Как вы объясняете свое странное отсутствие или новые навязчивые идеи? Привлекаете ли вы их для помощи в своей новой работе? Остальные маги знают об их существовании?

- Что вас мотивирует?

Каковы ваши цели? Месть за прошлые обиды? Мастерство в Магии? Стать Иерархом в Консилиуме? Или вы используете магию для личного обогащения, игнорируя понятие Мудрости? Может вы хотите стать наставником для других магов? Хотите ли вы чтобы другие Спящие Пробудились? Если вы получите все, что захотите (что весьма реально для мага), что вы будете делать?

Принятие Теневого Имени

Маги редко используют имя, данное им с рождения среди себе подобных. Оно может дать врагам возможность влиять на вас посредством симпатической магии (сложновато работать против мага, имя которого неизвестно), а также может помочь отследить родителей или банковские счета. Если проблема идентификации является некоторой сложностью для большинства Спящих, для магов она является полной катастрофой.

Именно по этому маги принимают "теневые имена": прозвища или просто другое имя, под которыми они и будут известны, которые они будут использовать в своих магических трудах и для получения почты. Количество вариантов теневых имен практически бесконечно. В общем целом, теневое имя, которое выбирает маг (или получает его от наставника) зачастую является неким символом для мага, описывая его концепцию, личность, место, которое важно для него, надежду или т.п. "Аврора" для любителей рассветов (хотя в нашем варианте - для любителей кораблей). "Серый Лис" для любителей тотемов и животных, "Десятый вал" для отображения своей силы и т.п.

Это может быть и прозвище, которое использовал наставник, определяющее то, на чем вы прокололись или чего достигли, типа - "Кузнечик", "Маленькая принцесса", "Медвежонок" и т.п. Частенько теневые имена берутся из древних, забытых или просто экзотических в данном регионе языков, типа "Аменхотеп", "Аму-ра", "Зевс", "Фемида" и т.п. Некоторые используют и всякие фэнтези или фантастически имена из рассказов.

Как часть инициации в Орден, подразумевается что маг назовет/придумает свое теневое имя.

Даже изгои придумывают себе теневые имена, опасаясь симпатической агрессии.

Пример создания Персонажа

Семен пригласит Катю поиграть в его Магическую хронику. Это будет рассказ о древних союзах Бостона и связанных с ними мистических магических событий. В то время, когда "старая гвардия" защищает себя и свои магические разработки от молодежи, кто-то решает докопаться до подоплеки всего этого движения. О чем говорит Секретный договор и почему он изживает себя? Странные вещи происходят в пригородах Бостона, а маги, погрязшие в своих противоречиях не желают их замечать. А город в это время может стать магически "мертвой" зоной.

Семен дает Кате лист персонажа, и она тратит некоторое время, раздумывая над тем, кем же она хочет играть, до того как начнет заполнять лист персонажа.

Шаг первый: Концепция

Катя решает что она хочет играть за персонажа, который будет одержим "Старыми Путиями", мудростью самой земли, свойственной в основном аборигенам, которые когда-то жили в этих местах. На текущий момент эта мудрость не заинтересовала никого из магов. Катя решает, что ее персонаж верит, что даже те, кто испытывает симпатию к магии и религии Викка только лишь поверхностно прикоснулись к хтоническому учению, раскрыть полностью которое и стремится ее персонаж.

Она называет себя истинной ведьмой, которая разговаривает с духами тех, кто жил здесь ещё до начала Европейской колонизации. Катя решает что при рождении ее персонажа назвали Елизавета

Даргина, но ее теневое имя - Макульда. Это имя Катя придумала сама, но решила, что это будет имя духа, с которым общалась Елизавета ещё до Пробуждения.

Шаг второй: Атрибуты

Катя расставляет приоритеты и Атрибуты. Она решает что главными Атрибутами Макульды будут Физические Атрибуты, что дает ей 5 очков в Физических атрибутах. Она вкладывает 3 очка в Выносливость, что дает ей Выносливость 4 (т.к. 1 очко в каждом Атрибуте дается автоматически). Её персонаж вынослив и редко болеет. Оставшиеся два очка она распределяет по одному в Силу и Ловкость.

Второстепенной группой Атрибутов Катя решает сделать Социальные атрибуты, объясняя это тем, что ее персонаж должен находить общий язык с духами, призраками и т.п. существами. Во второстепенной группе Атрибутов Катя распределяет уже 4 очка (а не 5, как в приоритетной). 2 очка она вкладывает во Внутренность, повышая ее таким образом до 3 уровня. Оставшиеся два очка раскидывает по одному на Манипулирование и Самообладание (повышая их до 2 уровня). Таким образом Макульда становится сильной личностью, обладающей способностью найти общий язык с кем угодно и возможность сопротивляться попыткам воздействия на неё потусторонних существ.

Ну и наконец, третьесортной группой Атрибутов становятся Ментальные Атрибуты. Катя распределяет по одному очку в Интеллект, Сообразительность и Решительность, поднимая их до 2 уровня (не забываем, что первый уровень дается автоматически при начале создания любого персонажа.)

Шаг третий: Навыки

Катя решает что ее навыки будут распределяться в той же очередности что и Атрибуты. Физически навыки получают приоритет и дают Кате 11 очков, которые можно потратить на их раскачку. Она вкладывает 4 очка в Выживание, 3 в Скрытность, 3 в Атлетику и 1 в Рукопашный бой. Макульда знает, как выжить в дикой природе, как передвигаться в лесу не привлекая внимания ни человека ни зверя и может пробежать множество километров и даже не сбить дыхание. Также, в крайнем случае они может постоять за себя.

Теперь, она распределяет 7 очков в следующей группе навыков Ментала, которые Катя решила сделать второстепенными. Она вкладывает 3 очка в Оккультизм, 2 в Ремесло и 2 в Расследования. Макульда читала столько, сколько могла найти о сверхъестественных историях, знает, как сделать то, что ей потребуется для жизни вне цивилизованного общества и умеет обращать внимание и находить информацию, которая ей понадобится в ее оккультном путешествии.

И наконец, Катя распределяет 4 очка в самую неважную для нее группу - Социальную. Она вкладывает 2 очка в Приручение Животных и оставшиеся 2 очка в Экспрессию. Макульда может

найти общий язык с животными и она также любит петь старые песни, которые, как она считает, хочет слышать земля.

Шаг четвертый: Специализация Навыков

Теперь Катя должна выбрать 3 специализации в выбранных ею Навыках. Одна специализация будет относиться к Оккультизму: Макульда много знает о черной магии. Вторая специализация будет в Выживании: Макульда обладает специализированными навыками по определению точного местоположения в дикой природе без всяких компасов или карт. Последнюю специализацию Катя решает распределить в Расследование: Макульда кое-что знает об Артефактах древности.

Шаг пятый: Магический шаблон

Теперь Катя Пробуждает Макульду - делает ее магом. Ее концепция сильно направлена на Путь Тирсис с уклоном в магию Духа. Катя решает что это будет Путь Макульды. Так как Макульда интересуется прошлым и его секретами, она считает что Макульде лучше подойдет Орден Мистериум. Она сможет пользоваться ресурсами Ордена в своих поисках, и она уже обладает неплохими уровнями в Изучаемых навыках ордена (Расследование и Выживание). Приоритетный Атрибут Сопротивления для Тирсис это Самообладание, так что она добавляет ещё одно очко к Самообладанию, что дает ей уже 3 очка Самообладания.

Теперь Катя выбирает для Макульды Таинства, сердце ее магии. Два очка она распределяет в Духе, так как это таинство максимально соответствует концепции ее персонажа, ещё два очка в Жизни, как в Таинстве, обладающим сильным резонансом с колдовством. Ещё одно очко она распределяет в Таинство Пространства. Так как два из этих Таинств относятся к ее Пути, то требования Пути она выполнила. Последнее очко Катя вкладывает в следующий уровень Пространства, повышая его до 2 уровня - Катя хочет, чтобы Макульда могла использовать симпатическую магию на большой дистанции.

Теперь Катя может выбрать Выученные Макульдой заклинания, то есть те, на изучение которых Макульда потратила определенное время и усилия. И хотя Макульда может использовать любые заклинания как импровизированные, выученные ею заклинания колдовать проще и они требуют меньшего напряжения магических сил. У Кати есть 6 очков Выученных заклинаний. Она ограничена использованием заклинаний первого и второго уровня Таинств Духа, Жизни и Пространства, так как обладает только 2 уровнями в каждом из этих Таинств.

Первым Выученным заклинанием Катя выбирает "Ясновидение" из Таинства Духа 1 уровня, которое позволит Макульде видеть сверхъестественные явления и изучать их. Второе Выученное заклинание "Язык Духов" из Таинства Духа 1 уровня, который позволит Макульде разговаривать с духами (в ее ордене изучают это заклинание, называя его "Бестелесная Речь"). Следующим Выученным заклинанием является "Эфемерное Касание" из Таинства Духа 2 уровня, которое позволит Макульде касаться духов и призрачных предметов.

Оставшиеся очки Выученных заклинаний Катя решает потратить на другие Таинства. Она выбирает "Самолечение" из Таинства Жизни 2 уровня, являющиеся фактически незаменимым способом спастись в случае опасности. И вот все 6 очков Выученных заклинаний потрачены. Гнозис Макульды равняется единице. Так как Катя ещё не распределяла свои 7 очков Преимуществ, она решает потратить 3 из них на поднятие уровня Гнозиса на 1 единицу до 2 уровня. Базовая Мана Макульды равняется 7, как и ее Мудрость.

Шаг Шестой: Преимущества

У Кати осталось только 4 очка Преимуществ, так как 3 очка она уже потратила на повышения уровня Гнозиса. Все 4 очка Катя вкладывает в Преимущество "Фамильяр". Катя решает что Фамильяром будет ворон (хотя ей больше нравятся барсуки, но путешествовать с одним из них было бы тяжело). См.Фамильяр на стр. ____.

Шаг седьмой: Достоинства

Теперь, когда все возможные очки распределены, осталось прописать ее Достоинства. Учитывая Решимость и Самообладание Макульды, ее Воля равняется 5 очкам. Мудрость Макульды автоматически равна 7. Катя решает, что Добродетелью Макульды будет Стойкость (ее способность не сходить с намеченного пути, не взирая на давление современного мира) а Пороком станет Гордыня (она считает себя избранной духами).

Учитывая стандартный размер Макульды 5 и 4 очка в Выносливости, её Здоровье равняется 9. Ловкость и Самообладание дают Макульде Инициативу 5. Её Защита равняется 2, также как и её Атрибуты Сообразительность и Ловкость. И наконец, Скорость Макульды равняется $\text{Сила} + \text{Ловкость} + 5 = 9$.

Шаг восьмой: Пробуждение к Жизни

Катя уже примерно представляет, что же за человек такой Макульда. Она решает, что Макульда росла в семье среднего достатка в загородном доме. Она ходила в школу пешком, через леса и поля, и частенько приходила поздно, да ещё и грязная, после того как по пути поиграла возле пруда и ручьев, ну и конечно с лягушкой в кармане.

После того, как Макульда перешла в Старшую Школу, её родители развелись. И Елизавета (настоящее имя Макульды) вместе с отцом переехали жить в город. Она возненавидела его. Постоянное движение транспорта, очень малое количество уголков природы, ужасно загрязненная гавань, все это заставляло ее жутко тосковать по своему старенькому загородному дому.

Она начала мечтать о лугах и лесах, а в ее снах, к ней приходил её воображаемый друг барсук, который показывали и рассказывал ей о старинных индейских ремеслах. Позже, она прочитала о них и поняла, что её сны были правдивыми, Макульда действительно овладела навыками и ремеслами, которые большинство людей уже давно забыло.

Она стала одержима этими вещами и поступила в колледж, чтобы изучать Археологию и Антропологию. Но долго она там не выдержала. Вскорости Макульда бросает обучение и уезжает в пригород Салема, туда, где ее друзья практикуют Викку.

Она нашла мир в религии, но Макульде стало казаться, что можно достигнуть намного большего, чем могли предложить ее друзья и наставники. В конце концов Макульда связывается с небольшой закрытой компанией, которая ищет людей, обладающих серьезным потенциалом. Они приводят её к некой насыпи, которая по утверждению ее новых друзей, использовалась древними для отметок равноденствия.

Узкий проход вел в подземелье. Внезапно луна осветила пентаграмму, вырезанную в камне. Она полезла внутрь, что посмотреть поближе и дико закричала, когда остальные члены ее группы закрыли за не проход. Застывшая в полной темноте, она плакала от злости и унижения. Внезапно она услышала какой-то звук неподалеку. Испуганная тем, что же это такое может быть, она нащупала фонарик и включила его. Она увидела барсука из своих снов, который обнюхивал ее.

Елизавета обрадовалась своему другу детства, но обеспокоилась тем, что могла потерять сознание и сейчас лежит и бредит. Тем не менее она решила поползти за барсуком по очень узкому и извилистому лазу. Это было похоже на роды, только вид со стороны ребенка. Елизавета начала чувствовать, что проход сужается и она задыхается. Она закричала от боли и гнева и резко раскинула руки по сторонам.

В следующее мгновение она осознала, что стоит в широкой пещере, воздух в которой гоняет легкий ветерок. Перед ней была плоская стена, исчерченная древними пиктограммами. Елизавета понимала, что это имена. Барсук подтолкнул к ней кусочек давно сгоревшего уголька. Оно подняла его и начала писать на стене собственное имя, но не буквами, а с помощью изображения: барсука.

Елизавета проснулась в лесу, недалеко от кургана. Она очень слабо помнила, что же именно с ней произошло, но отчетливо понимала, что больше она входа в курган никогда не найдет, где бы она не искала. Все ещё злая, на тех, кто засунул ее в этот курган, она искала любые признаки той группы. Но не нашла никого. Возле насыпи, был конверт, адресованный ей. Елизавета открыла его. Там была книга со странной печатью на ней. Книга была заперта на замок, явно была видна замочная скважина.

Елизавета вскоре вступила в Мистериум и взяла в качестве своего Теневого имя, имя своего духа-покровителя "Макульда". Она узнала, что есть множество таких мест, как та насыпь по всей земле. Они забыты и заброшены или скрыты под современными постройками. Она решила, что кто-то должен найти их и раскрыть все древние тайны. И это именно то, к чему Макульда готовилась всю жизнь.

И вот начиная с этого момента, Катя готова играть своей Макульдой, а Семен готов начать хронику.

Характеристики

После Пробуждения, маги получают новые способности. Некоторые из них отчетливо сверхъестественны, другие могут быть получены только Пробужденным.

Выученные Специализации

В Орденах тренируют определенные Навыки, которые улучшают способности к колдовству членов этих Орденов. Это не обязательно четко определенные физические или умственные тренировки, это скорее комбинация собственных способностей мага с общим космическим пониманием возможностей решения той или иной проблемы.

Когда в ходе колдовства Выученного заклинания используется Выученная Специализация, персонаж получает бонус +1 к броску дайсов. Каждый Орден имеет тренирует свои собственные Выученные Специализации:

- Адамантиновая Стрела: Атлетика, Запугивание, Медицина
- Свободный Совет: Ремесло, Убеждение, Наука
- Стражи Покрова: Расследование, Оккультизм, Выживание
- Серебряная Лестница: Экспрессия, Убеждение, Обман

Эти Выученные Специализация можно пометить каким либо образом в своем листе персонажа.

Только тот, кто уже обладает каким либо уровнем Навыка к которому может применяться Выученная Специализация получит бонус при колдовстве заклинаний. Если нет ни одного уровня в Навыке - значит бонус недоступен. См. "Создание Выученного" на стр. _____. Даже если маг покинет Орден, он все ещё будет получать бонус Выученной Специализации, но теперь он будет применим только к заклинаниям, которые стали Выученными благодаря этому Ордену.

Новое Достоинство: Гнозис

Те, кто Пробудился, могут с помощью собственной воли изменять ткань бытия. Это магическое свойство носит название Гнозис, качество, отличающее Пробужденного от Спящего. Гнозис является связью мага с Высшим Миром, со Сторожевой Башней его пути. Это способность, которая дает магу связь с Высшей реальностью.

Частью Магического Шаблона является одно очко Гнозиса, которое дается автоматически как результат Пробуждения. Дополнительные очки Гнозиса можно приобрести за очки Преимуществ (см.стр. _____) или при распределении очков опыта.

Спящий, чья душа начинает мерцать и рвется в Высший мир уже начинает Пробуждаться. Он получает ослепительное озарение, но не получает Гнозиса. Для этого Спящий должен достичь Сторожевой башни, успешно завершив все задания, которые получает по пути к ней. Не у всех это получается, и многие не достигают Сторожевой башни. Со временем, состояние Пробуждения утрачивается и Спящий так и остается Спящим, забывая что с ним произошло. Те же, кто успешно достиг Сторожевой Башни, становятся магами и получают Гнозис. Чтобы развивать его требуется серьезная работа над собой и обучение (т.е. получение очков опыта).

Эффекты Гнозиса

Гнозис варьируется от 1 до 10. Как отображение магической силы мага, Гнозис дает следующие игровые преимущества.

- Игроки совершают бросок дайсов Гнозис + Таинство, когда колдуют импровизированные заклинания. Гнозис является сырой силой мага. В то время, как знания мага в той или иной области магии могут изменяться, сила мага может оставаться неизменной. Маги с большим значением Гнозиса являются более сильными и умелыми импровизаторами в заклинаниях. См. "Колдовство заклинаний" на стр. _____ для уточнения деталей.
- Чем больше Гнозис мага, тем быстрее он может колдовать разработанные (видоизмененные или улучшенные) или просто более сильные заклинания. См. "Продолжительное Колдовство" на стр. _____, для уточнения, как Гнозис влияет на временной промежуток бросков дайсов.
- Гнозис также отвечает за скорость концентрации собственной магической энергии, определяя сколько конкретно Маны персонаж может потратить за 1 ход. Также, Гнозис отвечает за общее кол-во Маны, которое вы можете накопить. Чем больше Гнозис, тем больше Маны. См. "Эффекты Гнозиса"
- Маги с Гнозисом 6 и выше могут повышать свои Атрибуты и Навыки более 5 пунктов. Потенциал Образа мага позволяет ему выйти за грань обыденного и достичь высот в Ментальных, Физических или Социальных способностях недоступных обычному человеку.
- Маг может одновременно поддерживать в рабочем состоянии только кол-во заклинаний, равное значению Гнозиса+3. Чем больше Гнозис, тем больше заклинаний может быть активно одновременно. Маг не может превысить этот лимит. Если маг активирует последнее из возможных для одновременного поддержания заклинаний и хочет использовать ещё одно, он должен отменить одно из уже поддерживаемых заклинаний и только потом активировать новое.

- Маг может комбинировать заклинания в процессе колдовства. Максимальное кол-во комбинируемых заклинаний за раз ограничено уровнем Гнозиса. (И маг должен иметь более высокий уровень в Таинстве, как правило) См."Комбинированные заклинания" на стр.____ для уточнения деталей.

Недостатки Гнозиса

- Гнозис определяет потенциал персонажа в мастерстве Таинств. Также Гнозис отображает его потенциал в архимастерстве. см.таблицу "Мастерство Таинств"
- Чем больше Гнозис мага, тем сложнее ему скрыть или спрятать его собственный или магический резонанс от других. Любой кто будет исследовать мага или его заклинания может получить бонус к исследованию. См.таблицу Гнозиса.
- Шанс спровоцировать Парадокс также увеличивается с увеличением уровня Гнозиса. Воля мага настолько сильна, что намного мощнее воздействует на реальность. см."Спровоцировать Парадокс" на стр.____.

перевести и вставить таблицы со страницы 78 оригинала.

Новое Достоинство: Мана

Мана является жидкой формой Прайма, праматерии, высшей энергии, которая просачивается в наш мир из Высших сфер. Часть Маны осталась в нашем мире после возникновения Бездны и за тысячи лет трансформировалась во множество форм, но некоторая часть Маны является "свежей" попавшей в наш мир благодаря высшей благодати.

Мана является специальным Достоинством для магов. Маг может накапливать до 10 пунктов маны в своем Образе и даже больше, если увеличить Гнозис. см."Эффекты Гнозиса" на стр.____.

Мана сама по себе невидима, неосязаема и неопределима для тех, у кого нет Магического Зрения. Любой маг, находящийся в Святилище может почувствовать окружающую его Ману с помощью броска дайсов Сообразительность + Окультизм. Маги ощущают Ману множеством разных способов. Чаще всего ее описывают как огненную, жидкую энергию или чистый свет наполненный всеми цветами радуги. Некоторые маги воспринимают Ману по своему, основываясь на выбранном ими Пути. Частенько, цвет Маны, который видит маг основан на его жизненном опыте.

Маги изучают Таинство Прайм для лучшего понимания самой сути Маны и как лучше использовать и применять ее. В некотором смысле, все маги умеют обращаться с Маной, но

некоторые лучше других умеют хранить и использовать ее. Достоинство Маны отображается не в очках а в цифрах.

Очки Маны отображают доступное в данный момент кол-во Маны. Мана используется в различных магических действиях, включая следующие:

- **Импровизированная Магия:** Если импровизированное заклинание не относится к Таинствам, которые являются Таинства Пути мага, то требуется потратить 1 ед.Маны. См."Импровизированное Колдовство" на стр.____.
- **Симпатические Заклинания:** Колдовство заклинания, цель которого находится вне сенсорного диапазона мага требует затрат 1 ед.Маны. См."Симпатическая Магия" на стр.____
- **Агgravированный Урон:** Маг должен потратить 1 ед.Маны чтобы нанести агgravированный урон. Изначально в описании заклинания должна быть возможность такого воздействия.
- **Мощь:** Некоторые заклинания настолько сильно воздействуют на природу или физику реальности, что требуют затрат Маны, согласно кол-ву, указанному в описании заклинания.
- **Восстановление Образа:** Маги могут использовать запасы Маны чтобы восстановить повреждения организма. Это мгновенное действие. Для восстановления одного летального или тупого урона требуется потратить 3 очка Маны. Те маги, которые не могут потратить все 3 очка Маны в один ход, могут тратить их на протяжении нескольких ходов. (Для магов с Гнозисом 1 для этого потребуется тратить Ману на протяжении 3х ходов (по 1 Мане за ход), для магов с Гнозисом 2 нужно будет тратить Ману на протяжении 2х ходов и для магов с Гнозисом 3 и выше нужно будет потратить всего 1 ход.)

Это обратный эффект Очистки Образа (см.ниже). Кол-во раз, когда маг может потратить Ману для восстановления собственного в течении 24-х часового промежутка ограничено возможностями Гнозиса мага.

С Гнозисом от 1 до 4 маг может лечиться таким образом только 1 раз в день.

С Гнозисом от 5 до 6 маг может лечиться 2 раза в день.

С Гнозисом 7-9 маг может лечиться 3 раза в день.

С Гнозисом 10 маг может лечиться до 4 раз в день.

Качества

Мана редко бывает нейтральной. Чаще всего она зависит от конкретного типа резонанса. Это называется Качеством Маны.

По большей части, место где появляется (или выходит на поверхность) Мана и определяет её качество, но иногда бывает так, что изначальное качество Маны настолько сильно, она сохраняет свои Качества даже в самом неподходящем месте. Маги могут попытаться повлиять на резонанс местности образования Маны для изменения ее Качества. См."Резонанс" на стр.____.

Мана самого персонажа принимает Качества его Ореола, который имеет в свою очередь цвета Пути мага. См."Ореол" на стр.____.

Расход Маны

Возможность тратить Ману напрямую зависит от Гнозиса Мага: один пункт Маны за один пункт Гнозиса. Маг с Гнозисом 1 может потратить только 1 ед. Маны в ход. То есть, Маг может колдовать Импровизированные заклинания, т.к. они в большинстве своем требуют 1 ед. Маны, но это Импровизированное заклинание уже не может быть симпатическим заклинанием или наносить аггравированный урон. Маги, которые выбрали весь доступный для использования в ход лимит Маны, не могут больше совершать в этом ходу никаких действий, которые связаны с затратами Маны (эффект от таких действий будет отсутствовать).

Восстановление Маны

Большая часть Маны в мире является некой частью разных Образов. "Свободная" Мана редка. Такая Мана собирается в специальных "колодцах" - Святилищах по крупницам. Именно по этому Святилища так важны для магов. Случалось, маги даже воевали за контроль над Святилищами, да и сейчас они цепляются за свои источники магии изо всех сил.

- Маги, которые совершают Причащение (ритуал, оснований на Пути мага) в Святилище могут получить очки Маны. Данный ритуал требует чтобы заклинателя никто не прерывал один час и совершения броска дайсов Гнозис + Самообладание. Каждый успех броска даст магу одну Ману. Однако маги не могут получить в день от Святилища больше очков Маны, чем рейтинг Святилища (см.Преимущество "Святилище" на стр.____). Причащение должно включать в себя символику и смысл Пути мага. Так для Акантуса это может быть ритуал солнцестояния и равноденствия, а для Морос ритуал памяти павших и т.п. См."Оккультные Соответствия" на стр.____.

- Маги могут очищать свой собственный Образ для высвобождения Маны. Фактически это означает, что маг жертвует одним очком из Физических Атрибутов и получает взамен 3 очка Маны. Пожертвованный пункт Атрибута восстанавливается через 24 часа. Маг может сжечь мускульную массу (Сила), трансформировать нервные импульсы (Ловкость) или конвертировать адреналин (Выносливость). Данное очищение длится занимает целый ход, во время которого маг не может делать ничего, кроме как передвигаться со своей базовой Скоростью.

Это обратный эффект Восстановления Образа (см.выше). Маг может очищать Образ определенное кол-во раз в 24 часа и это число основано на Гнозисе.

С Гнозисом от 1 до 4 маг может один раз в день очистить Образ.

С Гнозисом от 5 до 6 - два раза.

Гнозис 7-9 - три раза.

Гнозис 10 - 4 раза.

Вместо понижения своих Атрибутов, маг может выбрать понижение своего здоровья. Он сознательно жертвует одним очком здоровья получая единицу летального урона Устойчивых Повреждений, но взамен получает 3 очка Маны. Такие раны невозможно вылечить магией или любой другой сверхъестественной способностью. Они могут только вылечиться самостоятельно под воздействием времени. (см."Лечение" на стр.____ Книги Тьмы). Смотри "Устойчивые Повреждения" на стр.____ для уточнения подробностей.

В отличии от понижения Атрибутов, такой вариант, с нанесением себе Устойчивых Повреждений не ограничен в количестве раз в день. Маг может даже убить себя таким образом. Он может нанести себе единицу летального урона даже когда у него остался всего одна единица жизней до момента, как он начнет умирать (все клетки Здоровья будут летальные или аггравированные). Возможно маг найдет способ даже при таком раскладе воспользоваться накопленной Маной пока не впал в кому.

см."Беспомощное Состояние" на стр.____ Книги Тьмы.

- Маги не любят говорить об этом, но есть ещё один вариант восполнения Маны: кровавые жертвоприношения живых существ. Животные типа кошек (размер 2 и больше) при жертвоприношении дают 1 ед.Маны. Люди при жертвоприношении дают 1 ед.Маны за каждый пункт здоровья (то есть, раненый человек даст при жертвоприношении меньше Маны, чем здоровый). Единственным правилом остается тот факт, что жертва должна умереть. Полумер быть не может. Маг должен нанести последний, смертельный удар. Он не может просто найти свежий труп и заявить, что он принес его в жертву. (То есть, заявить то он может, но вот Маны ему это не даст, а даст только проблемы с законом.)

Также маг не может претендовать на Ману, если он просто стал свидетелем несчастного случая, который повлек за собой смерть людей. Только тот маг, который нанес смертельный удар получает Ману. Другие маги, которые могут участвовать в ритуале жертвоприношения Ману не получают. Нанесший последний смертельный удар маг получает Ману следующем ходу, однако не может на этом ходу совершать никаких действий, так как он впитывает Ману. Маг может только двигаться со своей базовой скоростью и теряет Защиту. Если же маг начинает действовать, то он не получает Ману и она пропадает.

Жертвоприношение также потребует броска дайсов на дегенерацию Мудрости. В случае необходимости маг может пойти на жертвоприношение, однако он не сможет восстановить большее кол-во Маны чем его уровень Гнозиса увеличенный вдвое (Гнозис x2).

Пример: Ангрбода с Гнозисом 5 может получить максимум 10 ед. Маны в день с помощью кровавых жертвоприношений. Так как среднее значение здоровья у людей 7, а каждая единица здоровья дает только 1 ед. Маны, то он должен убить как минимум 2х людей, чтобы получить максимум за этот день. И даже если вторая жертва также будет обладать 7 ед. здоровья, как и первая (что в сумме даст 14 здоровья, а соответственно и ед. Маны), он все равно получит от нее только 3 ед. Маны, так как его предел только 10 Маны в день (7 за первую жертву и 3 за вторую). Обе жертвы в любом случае должны умереть, и именно Ангрбода должен нанести последний смертельный удар.

- Маги, которые практикуют Таинство Прайма обладают некоторыми дополнительными возможностями для получения Маны. см. описание Таинства Прайма на стр. _____ для более подробной информации.

Тасс

Иногда бывает так, что Мана застывает или кристаллизуется в некий материал, известный как Тасс, что на Арабском значит "чаша" или "кубок". Тасс не имеет определенной формы. Вся его сущность может варьироваться в зависимости от многих причин, от местности, где Тасс появился и до каких то глубоких сдвигов реальности. Чаще всего Тасс образуется недалеко и в Святилище, но бывает и так, что Тасс находят в старых, уже давно истощенных Святилищах.

Тасс можно найти в грибах, которые растут вокруг магической долины, в плодах деревьев, растущих в Святилище, в святой воде, в земле или металле - в общем, абсолютно везде. Неважно, какова материальная форма Тасс, на самом деле он является чистой Маной в материальной форме и пользоваться им могут все, кто знает как.

Съедобные или питьевые формы Тасс являются наиболее ценным призом, так как получить с их помощью Ману очень просто. (Мана дается через час после съедения пищи Тасс или через 10 минут после выпивания жидкости Тасс). Некоторые маги сознательно растят сады в Святилище или разбивают фруктовую рощу на месте, где частенько засекалось возникновение Тасс.

Как и любые фрукты и овощи, Тасс может быть сочным плодом, полным Маны или гнилым овощем, практически без Маны. Рассказчик сам решает, сколько Маны будет в отдельно взятом продукте. Общая рекомендация такова: 1 ед. Маны за 450 грамм пищи Тасс или за каждые 450 грамм жидкости.

(Примечание переводчика - бедные маги, у которых Святилище на ликероводочном заводе).

Тасс, которые можно использовать в пищу или выпить могут храниться также, как обычные фрукты, овощи или вода. И точно также они могут пропасть. Даже если создать идеальные условия для пищи или воды Тасс, все равно Мана потихоньку выветривается из таких продуктов, теряя по 1 ед.Маны за каждую следующую неделю после первой недели хранения.

Способность использовать Тасс, которые существуют в виде камней, кристаллов или подобных материалов и соответственно не пригодны в пищу дается в Таинстве Прайма.

Маги с Таинством Прайма 2 уровня могут вытягивать Ману из Тасс для собственного использования. Или для того чтобы пополнить собственные запасы, или же для того, чтобы сразу использовать ее в заклинании. В отличие от съедобных продуктов Тасс, несъедобные материальные Тасс не теряют свои свойства со временем и могут хранить Ману до тех пор, пока она не понадобится.

Модифицированное Достоинство: Мудрость (Мораль)

Параметр Морали для магов модифицируется в Мудрость, способность балансировать между потребностями этого мира и Высшего мира. Мудрость для Пробужденных является важным параметром, который позволит им вырваться из ловушки Падшего Мира и вознестись в Высший Мир. Те же, кто потеряют Мудрость смогут только лишь пасть ещё ниже, в Бездну.

Пробужденные увидели проблеск Невидимой Истины, которая показала им, кто же они такие на самом деле. Мудрость - это качество, которое останавливает магов от совершения ошибок. Их проблеск истины. В любом варианте, Мудрость, это показатель того, сколько же всего маг не знает. Это двигатель, который заставляет мага искать все новые и новые знания, это способность оставаться скромным, имея при этом огромную силу. Маги, которые не отрицают это понятие становятся жертвами своего Высокомерия.

Высокомерие

Когда маг идет против Мудрости, это называется "Акт Высокомерия", так как равновесие Мироздание ему становится не видно за собственным раздутым эго. Также это называется "Акт Слепоты" так как маг слеп к любым последствиям своих желаний. Акт Высокомерия это грех по отношению к Мудрости. Смотри ниже на действия, которых магу стоит опасаться. Дополнительно, маг все ещё остается смертным и действий, которые понижают Нравственность также следует избегать. см.Нравственность на стр.____ Книги Тьмы.

Эти грехи также являются преступлением против Мудрости, по этому они также отображаются в таблице ниже. Как и в преступлениях против Нравственности, маг должен совершить бросок дайсов на проверку Дегенерации, чтобы узнать, теряет ли он очко Мудрости или нет. Маг чувствует давление собственной совести, когда собирается совершить Акт Высокомерия. Они чувствуют моральные терзания, и Рассказчик должен предупредить игрока, что ещё немного и его персонаж совершит Акт Высокомерия, позволяя игроку изменить действия персонажа, чтобы избежать подобной ситуации.

Проваленный бросок дайсов на Дегенерацию обозначает, что игрок также должен совершить бросок Мудрости, чтобы избежать последствий Дегенерации, которые могут выражаться всякими психическими расстройствами. См.стр.____ Книги Тьмы для получения подробной информации о расстройствах. Расстройство, полученное таким образом присутствует до тех пор, пока персонаж не восстановит очко Мудрости, тем самым не стабилизируя свое психическое состояние.

Таблицы со стр.81 оригинала

Эффекты Мудрости

- Маг с Мудростью 9 или 10 источает уверенность, честность и надежность, что дает ему бонус +1 к социальным навыкам при работе с духами. В обратном случае, маг с Мудростью 1-2 источает обман и вероломство и получает штраф -1 к социальным навыкам при работе с духами.

- Маг с Мудростью 9 или 10 получает бонус +1 к броску дайсов при защите от сверхъестественных сил, связанных с Бездной. В противоположном случае, маг получает штраф -1 к тем же действиям, если его Мудрость равно 1 или 2.

- Мудрость также помогает бороться с последствиями Парадоксов. Чем выше Мудрость, тем меньше продолжительность Парадокса и тем больше шанс что эффект Парадокса не ухудшится. См."Парадоксы" на стр.____.

- Маги с большой Мудростью с большей вероятности смогут завязать полезные знакомства с другими магами. Большая часть магов сначала присматривается к потенциальному ученику, прежде чем начать преподавать ему магию. Они не хотят чтобы знания, которым маги учат использовались не по назначению. Так что, кандидат должен доказать что он с должным уважением относится к магии и ее использованию. В процессе присмотра за потенциальным учеником маг может подкидывать ему различные задачи, которые могут повлиять на значение Мудрости ученика и если тот не пройдет эти задания, или пройдет но получит какое либо психическое расстройство из-за потери Мудрости, то потенциальный учитель может отвернуться от своего несостоявшегося ученика.

Восстановление утраченной Мудрости

Если Мудрость утрачена из-за дегенерации, маг должен работать над собой, чтобы вернуть утраченное. Требуется потратить очки опыта, чтобы поднять уровень Мудрости. Очки Мудрости не могут даваться просто за хорошее поведение или поступки, как это бывает со Спящими.

После того, как персонаж Пробуждается, его душа намного больше зависит от бремени выбора поступков. Удачные действия теперь не сильно влияют на мага, так как он сам способен влиять на степень удачности того или иного поступка.

Преимущества

Маги смертны, как и простые люди и не обладают многими возможностями сверхъестественных существ. Окруженные тенями и ложью, они полагаются на проницательность Пробужденных для обнаружения сил, которые не в состоянии увидеть большинство людей. Для выживания в нашем мире современные маги полагаются только на свои способности. В игре существуют Преимущества Персонажа, которые могут помочь магу или защитить его.

Некоторые из этих Преимуществ описывают связь мага со временем и космосом: Высшие силы помогут стать на путь истинный, великие герои отвечают на вызов судьбы и так далее.

Все перечисленные Преимущества уникальны и доступны только магам.

Маги, обладающие этими Преимуществами имеют больше шансов на выживание в этом темном и опасном мире, в котором по ночам ходят злобные и опасные существа, а днем могут вмешаться беззаботные и ничего не понимающие Спящие. Кроме того, не стоит сбрасывать со счетов соперников магов. Не взирая ни на что, данные Преимущества могут помочь магу в его расследованиях, различных действиях и защите... и даже в путешествиях в глубины Мистерий.

Новые традиции, новые инновации

Большую часть Преимуществ, описанных здесь проще всего представить, опираясь на классическое представление о магах, согласно которому, ученик занимается в тайном убежище, среди пыльных книг и свитков под светом свечи и под руководством старого, седого и умудренного опытом мага. Однако все течет, все меняется, и для современного мага, все это может быть иначе.

С современным миром старые традиции и навыки видоизменяются, учитывая развитие общества. Так что некоторые Преимущества могут обладать необычными для "классических" магов формами, однако игровые правила для них остаются неизменными.

К примеру, библиотека магов Свободного Совета может полностью ломать шаблоны о виде магических библиотек. Вместо огромных подземных хранилищ, в которых веками копятся знания на бумажных носителях, их библиотека может представлять собой сверхсовременный зал, построенный по последнему слову техники и в стиле хай-тэк, а все знания будут являться простыми файлами на жестком диске сервера. Все это, естественно, будет строжайшим образом защищено от несанкционированного проникновения специальными программами и тому подобным, но сама суть библиотеки уже меняется.

В принципе, маг Свободного Совета может даже никогда не видеть лично своего наставника, вместо этого получая инструкции и учебный материал по сети, или связываясь с ним с помощью веб-камер и подобного.

Не важно каков стиль жизни или философия мага, основные правила, применяемые к Преимуществам остаются неизменными. Маг не обязан жить жизнью современного Мерлина. Вместо этого он может наслаждаться жизнью на вечеринках, обитать на в роскошных апартаментах в центре города... или сидеть под мостом и бормотать бред всем, кто согласен слушать.

Артефакт (••• или выше)

Эффект: У мага есть предмет, который возник в Высших Сферах или почувствовал на себе влияние Высших Сфер. Маги не умеют создавать Артефакты, никто в Падшем Мире не может создать ничего подобного. Возможности Артефакта сравнимы с магическими заклинаниями и иногда Артефакты могут путать с Напитанными Предметами.

Стоимость очков для Преимущества Артефакт рассчитывается таким образом:

Базовый некий Артефакт стоит 2 очка.

Таинство, которое будет использовать артефакт стоит как минимум 1 очко.

То есть минимальная стоимость Артефакта составляет 3 очка.

Однако вы можете захотеть взять 2 ур.Таинства. В таком случае общая стоимость уже будет составлять $2+2=4$ очка.

Если Артефакт работает сразу с несколькими Таинствами (или использует соединенные заклинания) стоимость Артефакта рассчитывается исходя из самого высокого уровня используемого Таинства. То есть, если Артефакт работает сразу с двумя Таинствами, одно из которых 2 уровня а другое 3, то учитываться будет Таинство третьего уровня и общая стоимость Артефакта составит 5 очков.

Артефакты обладают следующими свойствами:

Легендарность: Каждый отдельный Артефакт является уникальным и легендарным. Он может иметь собственную историю или засветится в мифологии, его уже ранее могли изучать как простые ученые так и другие маги. Даже если в наше время история или легенды об данном конкретном Артефакте забыты, они все равно были, и может быть кто-то сможет их вспомнить. Некоторые Артефакты могут быть даже настолько новыми, что большая часть магов и ученых просто не подозревают об их существовании, но даже они могут кому-то присниться, или появиться в каком либо пророчестве.

Известный Артефакт может сделать своего владельца известным в хорошем или плохом понимании этого слова, в зависимости от того, где раньше фигурировал этот Артефакт. Он даже может предоставить своему носителю некоторый Статус (См.Преимущество Статус на стр.____), однако только тогда, когда Артефакт является важным для того, на кого хочет повлиять маг-носитель. И хотя известность относится конкретно к Артефакту, его обладатель тоже получает ее частичку. Минусом этого является тот факт, что многие могут захотеть отобрать этот Артефакт у владельца.

Использовать могут только Пробужденные: Только маги могут использовать Артефакты. Спящие и большая часть сверхъестественных существ не обладают должным уровнем связи с Высшим Миром.

Неуничтожимый: Все Артефакты обладают уровнем Прочности на 2 очка больше, чем нормальный уровень Прочности для обычных предметов, которые состоят из того же материала, что и Артефакт.

Функция: Постоянная или Переменная.

Постоянная способность Артефакта всегда активна. Владельцу не требуется как либо активировать артефакт. Он постоянно действует. Такими бывают талисманы защиты от духов, зеркала, показывающие Теневую Сферу или плащи-невидимки, скрывающие любую часть владельца, на которую они накинута. Владелец должен использовать или носить такой Артефакт чтобы пользоваться его способностями. Однако такой Артефакт невозможно выключить или включить по желанию владельца, он постоянно только включен. Если одна или более из способностей Артефакта является постоянной, добавьте к его стоимости ещё одно очко.

Переменные Артефакты требуют какой либо активации при каждом использовании. Такими могут быть меч, который становится невероятно острым только тогда, когда попробует крови своего владельца, ковер, которые взлетает по тайному слову, сказанному владельцем или даже пистолет, гравированный костями, который при каждом нажатии на курок отправляет в противника заклинания Таинства Смерти. Длительность активной фазы Артефакта по большей части зависит от заклинания, которое в него вложено. Чаще всего это кратковременные (один ход) или продолжительные (один час/сцена) варианты Длительности.

Как только активная фаза Артефакта закончена, маг может активировать его ещё раз используя те же действия. Активация Артефакта является мгновенным действием и требует действий по его активации в непосредственной близости от него. После активации совершается бросок дайсов, равный Гнозису + высшее значение Таинства, используемое для определения стоимости Артефакта.

Мана: Некоторые заклинания требуют для своего использования Ману, согласно описанию этих заклинаний. Все Артефакты обладают вместимостью Маны, равной 10+ 1 за каждое заклинание, используемое Артефактом. То есть, если Артефакт может использовать три заклинания, то общая его вместимость будет составлять 13 Маны. Пользователь может вытягивать Ману из Артефакта

для использования ее в своих собственных целях, а не только на то, что может Артефакт. Мана в Артефактах обладают способностью автоматически восстанавливаться по 1 ед.Маны в день, однако маг может влить в Артефакт собственную Ману или, с помощью магии Прайма, перенаправить в него Ману из Святилища или другого источника (см."Перенаправление Маны" на стр.____)

Как было написано выше, маг может вытягивать Ману из Артефакта для использования ее в своих целях. Количество Маны, которое Маг может потратить в ход при это остается неизменным и основывается на Гнозисе мага. Для этого магу не требуются знания Таинства Прайма, но требуется контакт с Артефактом (физический или симпатический).

Парадокс: Силы Артефактом могут спровоцировать Парадокс также, как это делают заклинания, которые вложены в Артефакт. (См.стр.____)

Пример: Талисман Пещерного Лорда является Артефактом в форме медальона, который позволяет носителю отраживать медвежьи когти в процессе активации (Переменная сила). Артефакт действует аналогично заклинанию Жизни 3 уровня "Самотрансформация" (см.стр.____). Стоимость такого артефакта составляет 5 (2+3ур.Таинства). Однако, 5 уровень всегда стоит 2 очка вместо одного, так что общая стоимость будет не 5 а 6 очков.

Получение какого-либо Артефакта в процессе игры не требует затрат очков Преимуществ. Если Артефакт утерян, украден или уничтожен, игрок теряет данное преимущество, но не получает обратно очки опыта, которые он потратил на Артефакт.

Судьба (от • до •••••)

Требования: Пробужденный

Эффект: Ваш Персонаж - избранный судьбой. Он просто обречен достичь невероятных высот, а это Преимущество может с этим помочь. Как и любой другой настоящий герой, персонаж добивается всего несколько проще, чем другие люди, однако у него есть некая слабость, используя которую, врагу могут очень сильно влиять на героя.

На протяжении каждой главы истории персонаж получает запас "дайсов судьбы" равный стоимости этого Преимущества умноженной вдвое. К примеру, персонаж с Преимуществом Судьба 2 уровня получает запас "дайсов судьбы" равный 4.

В любой момент вы можете добавить эти "дайсы судьбы" к любому своему броску. Вы можете добавить как один такой дайс, так и несколько или вообще сразу все. Как только вы добавляете один или несколько "дайсов судьбы" к любому броску, их общее количество уменьшается ровно на столько, сколько вы добавили к броску. К примеру, персонаж с Преимуществом Судьба 3 ур (что

дает ему 6 "дайсов судьбы") может добавить 2 дайса к броску Рукопашного Боя и 4 к броску Оккультизма. На этом все его "дайсы судьбы" заканчиваются до следующей главы истории.

В следующей главе он решает добавить все 6 дайсов к броску Запугивания.

Бонус применяется к любому Физическому, Ментальному, Социальному броску или же к броску на заклинание. Вы можете использовать эти бонусные дайсы для бросков, которые требуют Навыка, который отсутствует у Персонажа (хотя персонаж все равно получает соответствующий штраф при использовании отсутствующего Навыка).

Недостаток: Благословение вашего Персонажа обладает своей ценой: проклятием.

Существуют определенный человек или ситуация, которая может отрицательно повлиять на персонажа.

Проклятие можно описать одним предложением, которое будет обозначать то, что будет влиять на персонажа. Рассказчик должен либо сам назначить определенное проклятие для такого персонажа, либо одобрить предложенное игроком.

К примеру, есть пророчество, согласно которому герой должен "Опасаться Королевы Червей" (возможно подразумевается некая женщина, которая уничтожит героя). Другой герой будет знать что "Волки уничтожат его душу". Проклятие может быть буквальным или образным, но никогда не должно включать в себя определенное место или время.

Когда герой встречается со своим проклятием, он получает штраф к броскам дайсов, равный уровню Преимущества Судьба (то есть, если у вас Судьба 2 уровня, то и штраф будет -2). Штраф применяется только непосредственно действий, связанных с проклятием. К примеру, если проклятием персонажа являются "волки" то каждый раз, когда он будет взаимодействовать с какими либо волками (будь то обычные волки, оборотни или любая другая интерпретация слова "волк") он будет получать штраф к броскам дайсов на действия, касающиеся "волков".

Сон (от • до •••••)

Эффект: Ваш персонаж видит вещие сны. Он получает ответы, которые не смог бы получить в обычной жизни. Сны могут выражаться абсолютно по разному.

Усилий воли персонаж может попробовать получить ответ на конкретный вопрос а не случайное видение. Один раз за игровую сессию персонаж может использовать для того, чтобы получить ответ на интересующий его вопрос или об интересующей его теме. Для этого персонаж должен хотя бы 1 час спать, медитировать и т.п. После этого совершается бросок дайсов
Сообразительность + Самообладание.

Критическая неудача: Кошмар. Персонаж может интерпретировать его любым образом, но он может устроить ещё больше проблем, чем дать ответов.

Неудача: Лишенные смысла картинки.

Успех: Одна или больше подсказок (зависит от уровня Преимущества Сон), однако их ещё следует интерпретировать.

Исключительный успех: Одна или больше подсказок (зависит от уровня Преимущества Сон), их интерпретирует Рассказчик.

Информация предоставляется в виде аллегорий, символов и всяких иносказаний. Сны редко отвечают на вопросы прямо. Маг, который хочет узнать местонахождения определенного человека не увидит адрес. Он увидит ориентиры, типа речка, мельница, фонарь, аптека. Тем не менее, правильно интерпретированный Сон может очень помочь с ответами на поставленные вопросы. Сны - это инструмент, которым пользуется Рассказчик, чтобы продолжать застопорившуюся историю.

Улучшенный предмет (от • до •••••)

Эффект: Маг обладает неким предметом, свойства которого были изменены магическим образом. Изменения могли быть подвергнуты Прочность, Структура, Размер или иные элементы. Такие предметы создаются в большинстве своем с помощью Таинства Материи, однако иногда бывает так, что требуются другие Таинства, так на пример, для того чтобы меч светился, требуется Таинство Энергии.

ТАБЛИЦА

Увеличить Прочность по 1 очку за каждые +2 Прочности

Увеличить Структуру по 1 очку за каждые +2 Структуры

Увеличить Размер по 1 очку за каждые +2 Размера

Увеличить бонус экипировки по 1 очку за каждый +1 модификатор дайсов*

Специальные возможности по 1 очку за Таинство, которые должно использоваться.

* Если бонус броска дайсов за улучшенный предмет больше чем вдвое превышает стандартный бонус для предметов такого типа, то он провоцирует Неверие у Спящего, который им воспользуется.

Улучшенные предметы обладают следующими особенностями:

Функция: Только Постоянная. Предмет всегда активен. Владелец должен просто носить или держать его.

Без Парадокса: Улучшенные предметы не инициируют Парадокс, кроме тех моментов, когда они вызывают Неверие у Спящих если возможности предмета абсолютно нереальны.

Пример: У катаны базовый бонус +3. Но Зено решает что он хочет специальную катану, бонус которой увеличивается ещё на +2 (До +5), а её Прочность увеличивается на +2 (До общей прочности 6). Это стоит ему 3 очка Преимуществ.

Предмет может быть одновременно и улучшен и напитан. Смотри "Напитанные предметы" ниже. Просто сложите стоимость улучшенного и напитанного предмета для определения его стоимости в очках Преимуществ.

Получение предмета в процессе игры с помощью игровых элементов не требует затрат очков Преимуществ. Если предмет потерян, украден или уничтожен, игрок теряет его и очки Преимуществ, которые он на него потратил. То есть, очки не возвращаются.

Фамильяр (от ... до)

Требования: Пробужденный

Эффект: Персонаж получает магическую связь с помогающим ему духом из Сумерек (он нематериален и невидим) или же он может быть воплощен в некое материальное тело.

Сумеречные Фамильяры не имеют тела: они духи, существующих в эфемерном виде в месте, называемом Сумерками.

Воплощенные духи обитают в физическом теле в материальном мире.

Сумеречные Фамильяры приобретаются за 3 очка. Это духи, обитающие в Теневой Сфере. Они могут временно появляться как призраки, но их эфемерные тела невидимы и нематериальны в физическом мире.

Сумеречные Фамильяры должны проявиться или использовать Высшие Силы для взаимодействия с чем либо в физическом мире - кроме мага-хозяина, который может даже дотрагиваться до них (такой маг может также видеть и разговаривать с Фамильяром даже тогда, когда не использует заклинания, позволяющие видеть Сумерки). Сумеречные Фамильяры существуют на материальной стороне Рукавицы, однако могут передвигаться через Тень вместе с магом, или даже самостоятельно, если их Высшие Силы позволяют это.

Воплощенные Фамильяры приобретаются за 4 очка Преимуществ. Они принимают формы земных существ. Во многих легендах рассказывается про магов, которые действовали вместе или с

помощью хитрых животных-помощников - котов, крыс, летучих мышей. Это пример Воплощенных Фамильяров.

Умения Фамильяров

Не важно, нематериален или воплощен фамильяр, он все равно рассматривается как дух 1 ранга ("оруженосец" см. "Духовная Иерархия" на стр. ____). Рассказчик проектирует умения духа. Каждый Фамильяр начинает игру по крайней мере с 1 очком в каждом Атрибуте и с дополнительными очками, описанными ниже. См. "Духи" на стр. ____.

Параметры Сумеречного Фамильяра

Атрибуты: 3/3/2 (распределите очки в любом порядке между Мощью, Искусностью и Сопротивлением)

Воля: Мощь + Сопротивление

Сущность: 10 (10 максимум)

Инициатива: Искусность + Сопротивление

Защита: Мощь или Искусность, смотря что выше.

Скорость: Мощь + Искусность + "фактор вида" (такой же, как и у земного аналога).

Размер: 5 или меньше (такой же как и у земного аналога).

Тело: Сопротивление + Размер

Управление: 2 очка (выберите одно)

Высшие Силы: Выберите одну

Запрет: Фамильяр получит один Запрет, выбранный Рассказчиком.

Большая часть магов, у которых есть Фамильяры используют Таинство Духа, так как заклинания этого Таинства очень полезны для взаимодействия с Фамильяром. Можно и не обладать Таинством Духа для взаимодействия с Фамильяром, но таким взаимоотношения могут принести магу больше проблем, чем пользы.

Когда Фамильяр проявляется используйте следующие модификаторы:

Модификатор местности

Дикая местность +3

Владение +3

Святылище +2

Место, ассоциирующиеся с управлением духом +2

Рукотворное строение (деревянный мост, сарай) +1

Парковка -1

Современное коммерческое строение -1

Современное промышленное строение -2

Современная лаборатория -3

Параметры Воплощенного Фамильяра

Атрибуты: 5/4/3

Навыки: 9/6/3

Воля: Решительность + Самообладание

Сущность: 10 (10 максимум)

Инициатива: Ловкость + Самообладание

Защита: Ловкость или Сообразительность, в зависимости от того, что ниже.

Скорость: Сила + Ловкость + "фактор вида" (основанный на типе животного).

Размер: 5 и меньше (основанный на типе животного)

Здоровье: Выносливость + Размер

Управление: 2 очка (выберите одно)

Высшая Сила: Незаметное (см.ниже) и выберите ещё одну.

Запрет: Рассказчик выбирает один Запрет для Фамильяра.

Воплощенные Фамильяры живут в материальном мире в физическом теле, которое может быть весьма странным. Это те самые черные кошки колдуний и подобные животные, описанные в сказках и легендах. Такие Фамильяры автоматически получают способность "Незаметное" (см.стр.____). Это очень помогает им быть незаметными для окружающих. Любой, кроме хозяина Фамильяра получает штраф -2 к попыткам обнаружить Фамильяра, если последний не делает ничего привлекающего внимания.

Маг, который является владельцем Фамильяра является также и его якорем в материальном мире, однако нет никаких ограничений относительно путешествия Фамильяра на любое расстояние от владельца. Он не теряет по 1 ед. Сущности за каждый час существования в материальном мире или

Сумерках. Однако все остальные правила касающиеся Сущности остаются в силе и Фамильяр все равно должен тратить по 1 ед.Сущности в день для существования в материальном мире. Если Сущность Фамильяра падает до 0, он впадает в спячку (см.Сущность на стр.____), но не отправляется в Теневую Сферу пока маг-владелец-якорь существует.

Также как и другие духи, Фамильяр может получать Сущность при нахождении в непосредственной сущности от источников, которые ее генерируют, или же маг может потратить собственную Ману чтобы дать Сущность Фамильяру. Владелец и Фамильяр обладают эмпатической связью. Любой из них автоматически чувствует эмоции другого. (Магические эффекты, которые воздействует на Фамильяра не воздействуют на владельца через эту связь).

Все Фамильяры предоставляют магу возможность симпатической связи с ними. То есть маг может использовать заклинания в пределах не только своего сенсорного диапазона, но и диапазона Фамильяра. Также маг может использовать Сущность Фамильяра как Ману и не важно, как далеко находится Фамильяр. Также маг может подпитывать Сущность Фамильяра собственной Маной.

Улучшение: Для улучшения/усиления Фамильяра маг должен потратить собственные очки опыта.

Святылище (от • до •••••; особая)

Требование: Обитель

Эффект: Святылище - это место, где Мана генерируется самостоятельно каждый день. Такие места жизненно важны для мага. Персонаж получает одно такое Святылище в пределах своей Обители. Система безопасности Обители будет также защищать и Святылище от вторжения непрошенных магов.

Святылища, как правило находятся на высших точках данной местности, там, где ночью видны звезды. Это не всегда так, бывает что и во впадинах, оврагах или под корнями деревьев также накапливается достаточное количество Маны, но чаще всего, все таки, такие точки расположены на возвышенностях: крыши небоскребов, вершины горных пиков или холмов и т.п., что частично делает правдой сказки о высоких башнях волшебников.

Святылища генерируют определенное количество Маны, равное уровню Святылища. Маг может использовать эту Ману чтобы восстановить собственный запас с помощью Причащения (см.стр.____) или использования заклинания Прайма 3 уровня. У каждого Святылища есть определенное время, когда совершается "перезагрузка" накапливаемой Маны. То есть Мана в Святылище может появляться на рассвете, закате или в полночь (особенно частые случаи).

Если Мана, накопленная в Святылище в течении дня не была использована, она трансформируется в Тасс, в любой из доступных его форм. Некоторые маги запрещают другим магам пользоваться их Святылищем, конвертируя Ману в Тасс и накапливая их для дальнейшего использования. См."Тасс" на стр.____.

Мана в Святилищах обладает собственным резонансом, чаще всего основанным на Резонансе окружения. Если использовать Ману с резонансом лечения для убийства или наоборот то накладывается штраф от -1 до -2. Именно по этому многие маги запрещают пользоваться Святилищем тем магам, которые могут нарушить устоявшийся и выгодный для владельца резонанс.

Кроме всего прочего, в 5ти метровом радиусе от Святилища присутствует большое количество сырой силы, которую нельзя впитать как Ману, однако с ее помощью можно колдовать заклинания, которые в обычном состоянии требуют затрат 1 ед.Маны без каких либо трат Маны. Тем не менее, если используется заклинание, которое требует более 1 ед. Маны, разницу маг все равно должен потратить.

К примеру, заклинание, которое в обычном состоянии будет требовать 2 ед.Маны, в радиусе 5 метров от Святилища будет требовать всего 1 ед. Маны. Такую сырую силу нельзя использовать каким либо другим образом или накапливать как Ману.

Особенность: Очки, которые тратятся на "приобретение" Святилища могут быть разделены сразу между несколькими магами, так, на пример, частенько поступают Клики магов, выстраивая очередность получения Маны в Святилище. Если маг нарушает очередность или как либо ещё вредит коллективу, его могут лишить доступа к Святилищу или вообще изгнать из коллектива. В таком случае маг не получает обратно свои очки Преимуществ, которые он потратил на Святилище.

В анкете персонажа следует указывать общий уровень Святилища, однако уточнять, сколько конкретно очков Преимуществ вложил в него конкретный персонаж. К примеру:

Святилище (2) ••••. Что значит что общий уровень Святилища равен 4, а данный персонаж вложил в это удовольствие 2 очка Преимуществ.

Высшая Речь (•)

Требование: Пробужденный

Эффект: Ваш персонаж знает зачатки Высшей Речи Атлантов. Он может использовать ее в своих заклинаниях для увеличения их мощи (см."Слова Силы" на стр.____), а также может использовать Руны для увеличения Длительности заклинания (см."Руны Атлантов" на стр.____).

Если маг начинает игру как член определенного Ордена, он получает это Преимущество автоматически и бесплатно. Если маг начинает игру вне Орденов, то он не получает бесплатно это Преимущество, однако может приобрести его за очки Преимуществ, предварительно обосновав где и как он выучил Высшую Речь.

С помощью Высшей Речи можно общаться только с Пробужденными. Мозг Спящего не может воспринимать ее. Они будут слышать фразы на языке Атлантов как набор бессмысленных звуков, или даже как тишину (губы мага будут двигаться, но звука Спящий не услышит). Некоторые Спящие усилием Воли могут заставить себя вслушиваться в такую Речь, но все равно они поймут только отдельные моменты и те будут как очень невнятные. (Как зажеванная кассета и т.п.).

Напитанный Предмет (•• или выше)

Эффект: Маг получает магический предмет с одной или более силами. Таинство Прайма позволяет Напитывать объекты заклинаниями и именно такой предмет получает маг. (см.стр._____).

Базовая стоимость предмета в очках Преимуществ составит: 1 ед.базовой стоимости + самый высокий уровень используемых Таинств + по 1 очку за дополнительные силы. Если предмет использует более одной силы или соединенное заклинание, стоимость учитывает только самый высокий уровень из используемых Таинств.

Базовая стоимость: 1 очко + высший уровень Таинства + 1 очка за каждую дополнительную силу.

Напитанные предметы обладают следующими свойствами:

Функция: Постоянная или Переменная.

Постоянная функция всегда активна. Не нужно колдовать чтобы получить эффект от предмета, нужно просто держать его или носить на себе. К примеру это может быть амулет удачи, магическая броня или очки, позволяющие смотреть в Теневую Сферу. Такую функцию нельзя выключить или включить. Если в предмете используется одна или несколько Постоянных функций (т.е. неограниченных по времени действия), добавьте к стоимости ещё одно очко.

Переменные силы действуют строго определенное время и требуют активации каждый раз. К примеру маг может нажать на спусковой крючок магического пистолета или сказать "Авадакедавра" и махнуть волшебной палочкой чтобы высвободить магические силы, находящиеся в предмете. Длительность эффекта зависит от Длительности, прописанной в описании используемого предметом заклинания. Как только предмет перестает быть активным (срок действия заклинания закончился) маг может активировать его ещё раз. Ключевое слово или действие, активирующее предмет является мгновенным действием и должно совершаться в непосредственной близости от предмета. Как только предмет активируется, совершается бросок дайсов, равный Гнозису мага + уровень Таинства, используемого в предмете.

Мана: Если для заклинания, вложенного в предмет требуется Мана, владелец может использовать собственную Ману или Ману предмета, если у предмета есть способность к хранению Маны. Эта способность стоит ещё одно дополнительное очко Преимуществ и дает возможность хранить 10+1 за каждое используемое заклинание Маны. То есть, если в предмете используются 2 заклинания, то общий максимальный объем хранимой Маны равен 12. Владелец может использовать Ману,

которая хранится в предмете для его активации, вместо того, чтобы тратить собственную Ману. Предмет не обладает способностью к восстановлению Маны.

Если все очки Маны предмета были использованы, владелец должен использовать собственную Ману для наполнения хранилища предмета или с помощью Таинства Прайма направить Ману из святилища (или другого места/предмета) в Напитанный предмет. В отличие от Артефакта, очки Маны, хранящиеся в предмете могут быть использованы только для активации заклинаний в предмет, или же маг должен использовать "Перенаправление Маны" для использования как то по другому.

Спящие: Даже Спящие могут использовать такие предметы. Если сила предмета постоянна, то Спящему нужно всего лишь носить или держать предмет. Если же сила Переменная, то нужно просто активировать его ключевой фразой или действием. Бросок дайсов аналогичен тому, что бросает Пробужденный, но учитывая тот факт, что у Спящих отсутствует параметр Гнозис, бросок совершается только исходя из наибольшего уровня Таинства, используемого в предмете. И естественно Спящие должны полагаться только на ту Ману, что хранится в предмете.

Парадокс: Напитанные предметы заклинания в которых являются Явными могут вызвать Парадокс, даже если их использует Спящий. Бросок дайсов в таком случае равен половине очков Напитанного Предмета (округление вниз). Если предмет создан в процессе игры с помощью заклинания 3 уровня Прайма, то бросок дайсов на Парадокс основан на уровне Гнозиса заклинателя, вложившего в предмет заклинание. Предметы, заклинания в которых создают явно видимые визуальные эффекты дополнительно провоцируют Неверие (см.стр. ____). Сама неспособность Спящего поверить нарушает магию.

Пример: Кольцо, позволяющее магу становится невидимым стоит 4 очка Преимуществ (1 + 3 уровень Таинства Энергии). Меч, который с легкостью рубит металл стоит уже 5 очков Преимуществ (1 + 3 уровень Таинства Материи + 1 за Постоянный эффект.)

Предмет может быть одновременно и Напитан и Улучшен. См. "Улучшенный Предмет" выше. Просто сложите стоимость одного и другого в очках Преимуществ. Если Напитанный предмет был получен в процессе игры, владение им не требует затрат никаких очков Преимуществ. Однако если вы все таки тратили очки Преимуществ при создании персонажа на такой предмет, а в процессе игры он был украден, потерян или уничтожен, очки Преимуществ не возвращаются.

Библиотека (от • до •••••; особое).

Требование: Обитель

Эффект: Персонаж получает в пределах своей Обители библиотеку полезной информации как для обычных, так и для сверхъестественных исследований. Не важно, как она будет выглядеть физически, это могут быть книги, зашифрованные данные на компьютере, древние свитки, рисунки

или картины, может это будут аудиозаписи, но все они могут помочь магу в понимании реальности, окружающей его. Также в библиотеке представлены темы, касающиеся сверхъестественного и оккультного, того, что обычные Спящие не понимают или просто игнорируют. Все представленные в библиотеке знания, как в обычных областях знаний и в сверхъестественных знаниях относятся к одной или нескольким специализациям.

Каждое очко Преимущества, потраченное на библиотеку представляет одно направление/специализацию информации в ней. К примеру, если уровень Библиотеки равен 3, то в ней может присутствовать информация о демонах, криптозоологии и Греческой мифологии. В библиотеке могут даже присутствовать знания, которые давно утеряны или являются чем то очень редким.

Обычные люди если и собирают библиотеку, то обычно это книги одной определенной направленности. Изучение сверхъестественного - это то, что с очень малой долей вероятности будет в обычной библиотеке.

Большая часть оккультной или магической литературы доступна для чтения только магам, так как наполнена непонятными Спящим аллегориями, магической философией, таблицами и диаграммами, которые с точки зрения Спящих лишены смысла или даже может быть написана так, что прочесть данную книгу сможет только маг с определенным набором Таинств. Также древняя магическая литература отличается отсутствием индексации текста, номеров страниц и т.п.

(прим.переводчика - а возможно в ней и сам текст проявляется только при выполнении определенных условий или после прохождения определенного временного промежутка).

Поиск информации в библиотеке является исследовательской задачей, как это описано на стр._____ Книги Тьмы. Маг тратит 10 минут на промежуток между бросками дайсов на поиск интересующей его информации. Успех не гарантирует нахождения полной и исчерпывающей информации, которую искал маг. Библиотека не хранит все знание мира, а некоторые вопросы разными авторами могут описываться под прямо противоположными углами зрения. Рассказчик может сказать что ответа на определенный вопрос просто нет в вашей библиотеке (или его вообще не существует).

Любой маг может предоставить другому магу доступ к информации в своей библиотеке, но если последний не тратил очки Преимуществ на наполнение его библиотеки, то он будет тратить по 30 минут времени между бросками дайсов для поиска необходимой информации.

Библиотека находится в вашей Обители и защищена также, как и Обитель. см.Обитель на стр._____.

Особое: Персонажи, которые делятся знаниями своих библиотек, также могут соединить очки Преимуществ своих библиотек, получив все преимущества обеих библиотек и дополнительно ускорить для каждого из персонажей поиск информации в общей библиотеке. Однако если по тем или иным причинам несколько магов, которые собирали библиотеку вместе (тратили очки Преимуществ на библиотеку вместе) решают закрыть в неё доступ одному из них, то тот, который лишился доступа не получает обратно все потраченные очки Преимуществ. Однако если маги решают мирно разойтись, они могут договориться разделить библиотеку между собой, и каждый получит ту часть информации, которую сам и "принес" в библиотеку.

Библиотеки, которые собраны несколькими магами помечаются в анкете персонажа как общее число очков, потраченных на библиотеку, но с пометкой, сколько конкретно очков вложил данный персонаж. К примеру: Библиотека (••) •••. Что значит, что общий уровень библиотеки равен 3, однако данный конкретный персонаж предоставил библиотеку 2 уровня.

Исчезновение (от • до •••)

Требования: Пробужденный, нет очков Преимуществ "Известность".

Эффект: Заклинания, используемые магами всегда обладают неким отпечатком ауры заклинателя. Маг с этим Преимуществом сводит эту печать практически на нет. Только очень дотошный и опытный исследователь сможет определить, кто же конкретно стоит за данным заклинанием. Действие этой способности также распространяется и на обыденный мир, делая мага практически незаметны и позволяя ему действовать "инкогнито".

Когда заклинатель решает изучить одно из ваших заклинаний или вашу ауру, отнимите из того количества дайсов, которое он обычно использует в таких бросках сумму, равную уровню данного преимущества. См. "Резонанс" на стр._____.

Кроме всего прочего, Исчезновение защищает персонажа от влияния Симпатических заклинаний. Уровень Исчезновения также отнимается от количество дайсов, используемого противником.

По решению Рассказчика, это Преимущество может также влиять на другие сверхъестественные способности, направленные на поиск мага с помощью магических навыков. Правила такие же как и для для Симпатических заклинаний направленных на мага.

Маги с этим Преимуществом живут как бы на окраине мира. Их всегда сложно найти или собрать про них информацию. Все записи, сделанные с участием такого мага могут случайно пропасть, а у аудитора, решившего проинспектировать счета мага появятся другие проблемы или это будет очень сложно или долго.

Мало того, что Спящим сложно собрать информацию о вашем персонаже, им также крайне мало известно вообще о нем. Этот момент усложняет попытки других магов собрать о вас информацию обычными методами. Правила те же. Если кто-то совершает бросок дайсов на попытку поиска информации о вас, он должен отнять из общего кол-во бросаемых дайсов столько, сколько равен ваше уровень этого Преимущество.

Недостатки: Маг не сможет пользоваться этим Преимуществом если станет тем или иным образом известен широкому кругу существ или заведет большое число знакомых и друзей. Маг должен и в дальнейшей игре постоянно помнить о своем Преимуществе и оставаться незаметным во всем и везде. Тем не менее, это не влияет на положение мага в обществе Пробужденных.

Обитель (от • до •••••; особое)

Эффект: Обитель - это крепость мага, в которой он может практиковаться в магии вдали от любопытных глаз Спящих и шпионов. Легенды рассказывают о невероятно высоких башнях магов или тайных подземных пещерах. Истина намного проще. Чаще всего это пентхаус, старый дом или вообще развалюха вдалеке от цивилизации.

Не все Обители одинаковы. Склад может вмещать в себя множество всяких полезных вещей, но его сложно защитить от нежелательных посетителей. Тайную пещеру может быть очень легко защитить, однако там может быть темно, сыро и тесно. Игроки должны комбинировать эти два показателя: Размер Обители и Безопасность Обители. К примеру, можно потратить два очка на Размер Обители и 1 очко на Безопасность Обители.

Размер Обители - важный параметр для персонажей, которые хотят хранить там свои ценности. Обитель, которая не имеет ни одного очка размера является небольшой тесной квартиркой, в которой едва хватает места самому магу, возможно его помощнику и самому минимуму вещей. Чем больше параметр Размер Обители, тем оно соответственно больше. Обители могут быть разными. Это может быть огромная загородная вилла, система подземных пещер или частный замок. Следует заметить, что обслуживание больших Обителей - не самое простое дело.

ТАБЛИЦА

- небольшая квартира или подземелье; 1-2 комнаты
- Большая квартира или небольшой семейный домик; 3-4 комнаты;
- склад, церковь или большой дом; 5-8 комнат;
- дворец или сеть подземных туннелей; 9-15 комнат;
- огромная недвижимость или огромная сеть туннелей; бесчисленное количество комнат;

Естественно, что Размер Обители не мешает проникнуть в нее Спящим (полиция, соц.работники или преступники). Игроки, желающие обезопасить свою Обитель могут повышать уровень Безопасности Обители. В таком случае проникнуть (по крайней мере тихо) в Обитель будет затруднительно. Каждый уровень Безопасности Обители вычитает один дайс из броска желающего попасть в Обитель непрошеного гостя.

Увеличение сложности может обуславливать то, что вход трудно найти (за книжным шкафом, под ковром) или просто сложно проникнуть внутрь помещения (сейфовая дверь). Кроме того, каждый уровень Безопасности увеличивает на 1 инициативу находящихся внутри против тех, кто пытается проникнуть снаружи.

Персонажи, которые не берут Преимущество Обитель в большинстве случаев довольствуются небольшой квартиркой или делят жилье со своим наставником или членами Ордена. В любом случае, такие Персонажи не получают любых бонусов от Обители.

Каждый элемент Обители не может превышать 5 уровня. То есть, Безопасность и Размер Обители не могут быть выше 5 уровня каждая (всего 10 уровней Обители).

Особое: Возможно, персонажи решат жить в одной общей Обители. Возможно они являются семейной парой или просто очень доверяют друг другу или ещё что либо.

В таком случае при создании Персонажа нужно просто учитывать, кто сколько и каких очков вложил в Обитель. Следует помнить, что даже в таком случае, количество потраченных очков как в Размер, так и Безопасность Обители не может превышать 5 уровня.

Преимущество Обитель может быть утеряно или ослаблено. Персонажи могут разругаться и разбежаться (а Обитель то одна). Один из персонажей может дискредитировать Обитель, показав, к примеру, репортерам все тайные комнаты или ловушки и т.п. Этот момент является слабостью возможности обрести общую Обитель. Так как цепь будет крепка настолько, насколько крепко её самое слабое звено. Рассказчик сам принимает решение, когда и как может быть дискредитирована Обитель.

Если же кто-то из жителей Обители был вынужден ее покинуть (изгнан, сам ушел и т.п.) он не получает назад все свои очки, потраченные на Обитель. Он получает только на одно очко меньше, чем вкладывал в Обитель. Так, если персонаж навсегда покидает Обитель 2 уровня, он получает 1 очко. Это обосновывается тем, что персонаж забирает какие либо личные вещи, механизмы или ещё что либо подобное. Также, следует учитывать, что все вложенные этим Персонажем очки Обители также теряются и для оставшихся жителей Обители (т.к. только этот персонаж знал определенные тайники или способы взведения определенных ловушек).

Если же все жители Обители решают разбежаться и покинуть Обитель, то каждый из них также получает на 1 очко меньше, чем он вложил в Обитель. Рассказчик может сам решать, как такие действия могли повлиять на повествование и заметил ли вообще эти разногласия кто-либо.

Персонажу не обязательно все очки Обители, которые он на нее хочет потратить вкладывать именно в одну общую или личную Обитель. Он может быть жителем одной общей Обители, но параллельно иметь несколько небольших личных Обителей. К примеру, группа из 3х персонажей решает жить в одной общей Обители. Но один из них параллельно создает себе ещё одну Обитель, а два других персонажа решают что у них двоих будет ещё одна, общая только для них двоих Обитель. Все это допускается правилами.

To record a shared Sanctum Merit on your character sheet, put an asterisk next to the name of the Sanctum Merit and fill in the total dots that your character has access to thanks to his partnership. In order to record his original contribution, write it in parentheses along with the Merit's name. It is not important to note on which aspect of the Sanctum Merit those points are spent; this allows greater flexibility should a character ever decide to withdraw from the community arrangement. The result looks like this:

ПЕРЕВЕСТИ ПО ФАКТУ, КОГДА БУДЕТ ВСТАВЛЕНА ТАБЛИЦА, ЧТОБЫ ПОНИМАТЬ, ЧТО
ВООБЩЕ ОПИСЫВАТЬ.

таблица со стр.89 оригинала

In this example, the character shares a Sanctum Merit dedicated to the cabal's communal shelter. He contributes two dots to the relationship, and the group has a total of four dots that are made available to each member. The character also has his own private Sanctum Merit rated 3, which he maintains by himself. And, the character has Retainer rated 2, which is also his own Merit.

ПЕРЕВЕСТИ ПО ФАКТУ ВСТАВКИ ТАБЛИЦЫ (СМ.выше)

Слуга Лунатик (от • до •••••)

Эффект: У персонажа есть слуга/помощник, который знает о существовании магии. В его присутствии персонаж может свободно практиковать магию, не опасаясь эффектов Парадокса.

Это Преимущество аналогично преимуществу "Слуга" из World of Darkness Rulebook стр.____., кроме того момента, что у мага слуга не маг, в просто Спящий (Лунатик). Для уточнения деталей смотри стр.____.

Статус (от • до •••••)

Некоторые Преимущества, описываемые в World of Darkness Rulebook фокусируются на положении их владельца в обычном обществе. Эта черта отражает положение мага в обществе магов. Она может относиться как к Консилиуму, так и к Ордену. Нужно выбрать, к чему конкретно будет относиться Статус Персонажа. Можно выбрать Статус как и Консилиуме, так и в Ордене, но это уже будут два разных Преимущества, на каждое из которых требуется тратить очки отдельно.

(Рассказчик может сам придумать новые типы Статусов или их могут придумать игроки по согласованию с Рассказчиком. То есть есть общее определение "Статус" внутри которого могут быть свои направления).

Статус Консилиума может отображать влияние на него персонажем в определенном регионе. Это может быть как полученная персонажем определенная должность, которая позволяет вмешиваться в политику Консилиума и несет за собой определенную ответственность или просто отображение заслуг персонажа перед Консилиумом. Возможно он сделал что то такое, что заставляет других магов прислушиваться к его мнению, хотя официальных должностей в Консилиуме персонаж не занимает.

Статус Консилиума также может быть приобретен не только за заслуги или что-то подобное, но и получен путем манипуляций, подкупов или интриг. В любом случае, маги признают Статус персонажа и оказывают ему почести (хотя вовсе не обязательно, что они будут делиться с ним секретами или предоставлять информацию).

ТАБЛИЦА

- "Восходящая звезда"; Вассал
- "Сформировавшаяся личность"; Страж
- "Имеющий заслуженную репутацию" Вестник
- "Пример для подражания" Проректор
- "Благодетель всех Пробужденных" Иерарх или Советник

Статус Ордена отображает ранг, достижения и ответственность персонажа в Ордене. Он стремится помочь Ордену достичь его целей и устремлений. Этого конечно не достаточно, чтобы быть могущественным или образцовым членом Ордена.

Такие маги действительно беспокоятся за дело Ордена, помогают ему с его врагами и прочем, стремятся увеличить влияние Ордена в своем регионе и тому подобное.

Персонаж должен иметь хотя бы один уровень в Статусе Ордена чтобы получить преимущества от него. Короче говоря, если не будет хотя бы 1 уровня в Статусе Ордена, маг не сможет Выучивать заклинания своего ордена. (Первые 6 очков заклинаний, которые персонаж тратит на заклинания являются исключением. Они могут быть неким авансом, призванным завлечь мага в свой Орден).

Если персонаж некоторое время обучается в определенном Ордене, а потом покидает его, он не теряет Выученных заклинаний или Специализаций, но он больше не может получать новые знания, пока не найдет учителя. Как вариант, некоторые Ордена карают тех, кто распространяет их секреты. Статус Ордена не обязательно должен быть привязан к определенным титулам или должностям. Он может просто отображать достижения персонажа в данном Ордене.

ТАБЛИЦА

- Кое-кто из членов Ордена знает персонажа. К примеру служба безопасности Ордена.
- Большинство членов Ордена знают персонажа в лицо и могут знать о его исследованиях.
- Работы персонажа известны даже в некоторых соседних регионах. Многие члены других Орденов знают персонажа в лицо.
- Рассказы об исследованиях персонажа разлетелись очень далеко, а его имя известно во всех городах страны.
- Имя и лицо персонажа символизируются с Орденом. Новые члены Ордена изучают историю и работы персонажа.

Высокий Статус имеет и свои недостатки. С одной стороны, его можно использовать для получения власти, с другой, он делает своего носителя удобной и видной целью для врагов. С высоким Статусом сложно остаться незамеченным, но он может и открыть двери, которые недоступны другим образом.

Статус является социальным инструментом влияния и действует только при взаимодействии с теми, кто уважает Статус вашего персонажа. Враги Ордена или Консилиума вряд ли будут обращать на ваш Статус внимание. Статус не добавляет дайсы к броскам магии, только к обыденным социальным взаимодействиям. Также, Статус может нести в себе определенные обязанности персонажа перед Орденом или Консилиумом, но сообразительный персонаж всегда сможет обратить их себе на пользу. Есть множество вариантов Статуса в Консилиуме или Ордене и вряд ли у разных персонажей они будут одинаковыми.

Персонаж может иметь несколько Статусов. Это возможно только на начальных уровнях и персонаж никогда не сможет иметь больше 3 общего уровня Статуса в разных Орденах (если он работает двойным агентом). К примеру, персонаж может обладать Статусом 1 уровня в Ордене Адамантиновых Стрел и 2 уровня в Ордене Серебряной Лестницы. При этом, он может работать в Адамантиновых Стрелах как двойной агент, выдавая их секреты Серебряной Лестнице, идеалом

которой он по истине верен, не смотря на то, что его статус там меньше чем в Адамантиновых Стрелах.

Персонаж может даже иметь Статус 1 уровня в трех разных Орденах. Возможно он помогал всем трем из них и выполнял какую то определенную работу, но все ещё не определился, к чему же действительно лежит его душа. Персонаж, который имеет Статус только в одном Ордене не ограничен 3 уровнем и может добиться большего. А персонаж, обладающий Статусом сразу в нескольких Орденах получает все бонусы каждого из них.

Ордена ожидают от своих членов выполнения некоторых функций и если они обнаруживают, что один член Ордена работает сразу на несколько сторон, он может лишиться своего Статуса в этом ордене моментально, как только его призовут ответить за его предательство. Это также обосновывает тот факт, что персонаж с 3 и выше уровнем в одном Ордене не может вступить в другой Орден, т.к. он слишком известен. (Естественно, бывают ситуации, когда маг действует под глубоким прикрытием и в абсолютной тайне и никто не знает, что он действительно тот самый знаменитый исследователь из другого Ордена, но такие ситуации остаются исключительно на совести Рассказчика, правилами это не предусмотрено).

Порабощенный (•••)

Эффект: Ваш маг физически контролирует камень души другого мага. (см.стр.____), делая того мага своим Порабощенным. По умолчанию, в среде магов принято, что тот, кто захватил камень души другого мага может потребовать от него 3х услуг, прежде чем вернуть камень. Эти услуги могут быть относительно простыми, что не вызовет у Порабощенного проблем и в дальнейшем не перерастет в столкновении между магами, или же настолько жуткими и нереальными, что Порабощенный может даже обратиться в Консилиум, за справедливостью.

Захвативший камень души получает Глубокую симпатическую связь с владельцем камня и позволяет захватившему камень магу получать доступ к Мане Порабощенного без необходимости применять Таинство Прайма. Бросок Гнозис + Внушительность - Решительность Порабощенного позволяет вытянуть себе столько Маны Порабощенного, сколько выпало успехов (если у него вообще есть столько Маны). Такое действие можно совершать только один раз в день и оно считается как одна услуга из 3х возможных.

Рассказчик по согласованию с игроком решает, кто же будет Порабощенным. Более сильные и политически влиятельные маги могут предложить более выгодны услуги, однако и сердить их себе дороже. Ведь когда ни будь он станет свободен от своих обязательств и сможет отыгаться на персонаже по полной. И наоборот, если персонаж с уважением относится к Порабощенному и не требует невозможного или того, что может повлечь некие последствия для Порабощенного, то впоследствии они могут даже сдружиться.

После выполнения 3х услуг, ожидается что маг, захвативший камень души вернет его истинному владельцу, который после этого перестает быть Порабощенным. Если же маг не возвращает камень, он может быть покаран любым магом, который может даже не входить в его Орден или Консилиум.

Некоторые маги требуют таких услуг, которые практически невозможно выполнить, что делает Порабощенного практически вечным рабом. Это считается дурным тоном. В таком случае Порабощенный может обратиться в Консилиум за справедливостью, но это не всегда имеет какой-либо эффект. Чаще всего офицеры Консилиума предпринимают какие-то действия, которые направлены на освобождения Порабощенного только в том случае, если им лично нужно прижать к ногтю захватившего камень души мага. В большинстве же случаев Порабощенным приходится полагаться только на себя, свою хитрость и удачу.

Магические Инструменты

В принципе заклинатели могут оперировать магией одной силой мысли, но бывает так, что выгоднее пользоваться специальными инструментами, которые помогают сконцентрировать Волю мага. В таком случае маги используют инструменты, которые как либо относятся к их Сторожевой Башне.

Инструменты Пути

Каждый Путь позволяет каждому магу использовать любые из пяти инструментов Атлантов. Короли Атлантов использовали все пять инструментов для Сторожевых Башен, делая их общими для любого Пути, но вот материал, из которого они состоят должен быть разным.

Жезлы и Посохи

Ассоциируются с элементами огня.

Акантус: Стекло, кристалл, пластик, серебро.

Мастигос: Железо, латунь, кожа.

Морос: Свинец, кости, драгоценные камни.

Обримос: Сталь, окаменелое дерево, золото.

Тирсис: Дерево, медь, камень.

Оружие

Ассоциируется с элементами воздуха.

Акантус: нож, рапира, лук или стрела.

Мастигос: нож, скимитар (или другой искривленный меч типа катаны), кнут.

Морос: нож, молот, булава.

Обримос: нож, копье, меч (любой прямой двухлезвийный, типа гладиуса).

Тирсис: нож, копье, топор, праща.

Кубки

Ассоциируются с элементами воды. Материалы те же, что и у жезлов с посохами.

Пентакли и монетки

Ассоциируются с элементами земли. Материалы те же что и для жезлов с посохами, кроме того, на них должна присутствовать Звезда Атлантиды (пяти лучевая пентаграмма).

Зеркала

Ассоциируются с элементами души. Материалы те же самые что и для жезлов с посохами, просто их нужно отполировать.

Инструменты Ордена

Магические инструменты, используемые в Орденах не имеют какого либо высшего смысла (как Инструменты Пути). Они предназначены для фокусировки воли и воображения Пробужденного, направленных на изучаемые в Орденах дисциплины.

Адамантиновая Стрела

- Любое оружие может быть магическим инструментом.
- Любой защитный предмет (щит, шлем и т.п.) может быть магическим инструментом.

Свободный Совет

- Любой технологический предмет (от компьютера до машины) может быть магическим предметом. Он должен обладать сложной механикой (типа часов или пистолета) или работать на электричестве чтобы подходить под описание "Технологического предмета".

Стражи Покрова

- Плащи (включая длинные пальто или капюшоны), вуали (включая шарфы) или маски могут быть магическим инструментом.

Мистериум

- Книги, свитки или письменные талисманы могут быть магическим инструментом.
- Ключ может быть магическим инструментом, но не абы какой, а выполненный из редких или драгоценных материалов, таких как серебро, золото, слоновая кость или рубин. Обычные ключи от квартиры не подойдут.

Серебряная Лестница

- Любые символы власти (полицейский значок, корпоративный пропуск и т.п.) может быть магическим инструментом. Это включает также такие символы власти, как одеяние судьи или воротник священника.

Провидцы Престола

- Провидцы используют специальные фразы, которые имеют смысл только для них. Эта фраза должна быть отчетливо видно окружающим, даже если они не понимают что там написано. Именно эти надписи, нанесенные на различные предметы и используются Провидцами как магические инструменты. (Провидец не может нанести сделать своим магическим инструментом другой магический инструмент, уже используемый другим магом.)

Изгнанные

Нет. Изгнанные не используют какие либо магические инструменты кроме Инструментов Пути.

Инструменты Таинств

Как и в случае с Инструментами Орденов, это специальные инструменты, которые позволяют магу сконцентрироваться на каком то определенном Таинстве.

Смерть: Кости, саван, сегодняшний некролог, доска для спиритических сеансов (маг должен использовать доску в процессе колдовства)

Судьба: игральные карты или кубики (маг должен мешать или раскладывать карты или же бросать кубики в процессе колдовства).

Энергия: батарейка, фонарик, электрошокер.

Жизнь: Кровь (свежая, совершать действия для возможности использования ее как магический инструмент не нужно), заметная татуировка, цветы (свежие, совершать действия для возможности использования их как магический инструмент не нужно).

Материя: драгоценные металлы, редкие изотопы.

Разум: картинки Теста Роршарха, кроссворды, личный дневник.

Прайм: Драгоценные камни, чистые кристаллы.

Пространство: линейка, рулетка, колесо, секстант, математическое уравнение.

Дух: Барабан, погремушки, флейта, частичка животного (зуб, коготь, перо или шкура)

Время: любые часы, настенные, наручные, песочные и т.п.

Освящение инструмента

Магический инструмент нужно определенным образом подготовить к его участию в процессе колдовства. Маг не может просто взять любую палку чтобы использовать ее в качестве посоха или оружия. Он сначала должен настроить выбранный инструмент на собственную ауру. Маг не может обладать более чем одним Магическим Инструментом Пути или Ордена. Однако у мага может быть отдельный магический инструмент на каждое отдельное Таинство, который использоваться будет только в определенном Таинстве.

Если маг потерял или сломал свой освященный магический предмет, он может провести новую церемонию над другим предметом. Церемония включает в себя непродолжительную медитацию, в процессе которой требуется или держать требуемый инструмент или он должен быть очень близко от мага. Церемония является продолжительным действием используемым Гнозис + Самообладание. Требуется накопить 5 успехов. Промежуток между бросками составляет 10 минут. Большинство магов до церемонии окуривают предмет благовониям, поливают их маслом, проводят полную сборку-разборку или проверяют работоспособность.

Ореол

Путь мага окрашивает его ауру в определенные цвета. Каждый раз, когда маг использует явную магию, его ореол совершает резкий всплеск, создавая эффекты, характерные только для определенного Пути. Этот ореол и эти эффекты могут видеть только существа, обладающие определенными способностями для определения магии, такими как Магическое Зрение. Спящие ничего не замечают.

Всякий раз, когда ваш персонаж использует явную магию, опишите как проявляется его ореол, основываясь на описании его Пути. Также добавьте отдельные штрихи, которые являются уникальными для вашего персонажа, и которые позволят определить, что именно он колдует заклинание. Если Рассказчик понимает, что вы неправильно с его точки зрения описываете собственный ореол и его эффекты, он может подправить описание самостоятельно.

Раскрытие Ореола

Маг может сознательно показать свой ореол окружающим, даже тем, кто не обладает Магическим Зрением. Если бросок Самообладание + Окультизм успешен, ваш маг становится слабо заметным обычным зрением на этом ходу. Этот бросок может быть совершен одновременно с другими Социальными действиями, типа Запугивания или Экспрессии. По решению Рассказчика, успешное раскрытие Ореола может дать бонус к текущему или даже следующему броску дайсов.

Маг может раскрывать свой Ореол таким образом только раз в сцену. Последовательные попытки могут производиться, однако каждая из них требует затрат 1 ед. Маны и не важно, успешным или нет был бросок. Также они получают обычные штрафы за Последующие попытки (см. стр. 196 World of Darkness Rulebook)

Раскрытый Ореол не так сильно виден, как если смотреть Магическим Зрением. Это может быть мгновенное проявление теней там, где их быть не может, однако этого может хватить, чтобы получить бонус к броску дайсов на Запугивание.

Солнце может на секунду выглянуть из за туч, осветив мага, что даст ему бонус к Убеждению или другому Социальному броску. Далекие крики животных или людей кажется что идут от мага, но они длятся всего секунду или две что также даст бонус к Запугиванию.

Иногда маг не может контролировать свой ореол, что может привести к негативным эффектам. Когда маг удовлетворяет свой Порок (т.е. получает единицу Воли за это), совершается рефлекторный бросок Самообладания + Окультизм. Если бросок успешен, ореол остается невидимым. Если нет, то он проявляется на 1 ход, что может привести к штрафу -1 к Социальным действиям в последующей сцене.

Маг реально пугает случайных зрителей.

И наоборот, когда маг совершает доброе дело (то есть получает очки Воли за Добродетель) он может показаться зрителям ангелом или святым.

Наследия

Отношения наставник-ученик являются классическим магическим стереотипом, но как и все стереотипы, в них есть зерно истины. Наставник может научить ученика способу изменять свою душу с помощью специальных практик, которые называются Наследие. Те маги, которые изучают Наследие констатируют, что использование Наследия не провоцирует Парадокс. У каждого Пути есть свои Наследия.

См. Приложение Один: Наследия для получения подробной информации.

Акантус

Заклинатели Пути Чертополоха, отпрыски Сторожевой Башни Шипов из Лунного Серебра в Сфере Аркадия, Королевстве Чар, обители фей.

Маги Шипов из Лунного Серебра имеют репутацию самых капризных, из всех Пробужденных. Друзья определяют их как "Свободные духом" и "Глоток свежего воздуха". А противники называют их "Нестабильные", "Незрелые" или "Как дети".

Многие маги видели фей или что-то подобное из Акантуса и Заклинатели вряд ли рискнули бы отрицать это.

Зрелость и стабильность не являются сильными сторонами тех, кто идет по Пути Чертополоха. Они мечтатели с экстраординарными взглядами на события прошлого и будущего, но они не всегда могут сделать столько всего сколько хотели бы, - к большому огорчению других магов. Их соратники обвиняют Заклинателей в том, что они чудны и даже порой иррациональны, но это кажется ничуть не задевает их.

Множество теорий было выдвинуто, относительно того, почему они так странно себя ведут. Некоторые предполагают что Путь Заклинателей настолько исчерчен различными временными потоками, что им ничего не кажется невозможными или необратимым. Последователи Пути Чертополоха частенько обещают намного больше того, что они могли бы выполнить, если не разовьют свою магию.

В связи с тем, что большая часть их магии проявляется в виде феноменальной удачи, многие действительно верят, что им везет. Многие Заклинатели проявляют склонность к суевериям, даже в своей магии. Считается что Акантус олицетворяет карта Таро "Шут".

Эти маги обладают таким развитым чувством чудес и безграничных возможностей, что частенько вселяют надежду в других

так как считается что Акантус непобедим и всегда есть второй шанс. Маги этого Пути всегда стремятся к толпе и всегда остаются на ее периферии. Они всегда остаются "Тот, новый парень" и не важно, что вы общались в этом обществе ещё до того, как появился тот, кто сказал эти слова. Их шарм в начале общения создает благоприятное впечатление, но чем дальше, тем больше группа старается спихнуть мага куда подальше, лишь бы не возится с ним.

Ордена: Некоторые считают, что принимать представителей Акантуса в Орден - глупая идея, так как считают, что те слишком оторваны от реальности и не способны фокусироваться на проблемах, чтобы стать полезными членами Ордена. С другой стороны, учитывая их сверхчувствительность и способность добиться чего они хотят практически в любой ситуации, многие Ордены используют эти их качества.

В основном, Заклинателей принимают Ордены Свободный Совет и Мистериум. В первом они могут заняться полезными, с их точки зрения, инновациями, во втором они могут свободно самовыражаться в изучении древних знаний.

Отношения Заклинателей с Серебряной Лестницей носят характер любви/ненависти. С одной стороны Заклинатели любят власть и все что ей сопутствует, с другой не любят то, какой ценой эта власть достается.

Адамантиновая Стрела принимает Заклинателей в свои ряды исключительно в качестве возможной стратегической выгоды, однако редко какой Заклинатель любит войну.

Стражи Покрова также охотно набирают Заклинателей, так как их умения и удача становятся незаменимыми на службе охраны Мистерий, но большинство Заклинателей считает такую работу весьма скучной.

Внешний вид: Маги Пути Акантуса часто весьма привлекательны с хитрющими глазами. Многие их могут воспринять как вранов и обманщиков. Они часто выглядят моложе, чем есть на самом деле.

Обители: Так или иначе, а Заклинатели чрезвычайно социальные существа. Они активно используют принцип "Спрятать на самом видном месте" при расположении своих Обителей. Для этой цели частенько используются театры, кинотеатры, оперы, храмы, ночные клубы и т.п. И частенько сама удача помогает им быть не обнаруженными посторонними.

Предыстория: Представителями Пути Акантуса наиболее часто становятся те, кто молод и неопытен или те, кто решает отвергнуть все, что было в их жизни и начать с чистого листа для

новых достижений и открытия иных горизонтов. Его представители обычно полагаются на иллюзии, гламур, удачу и качественный обман на своем Пути. Студенты, дети-сироты, игроки, сценические маги, художники, мошенники, модели, актеры, музыканты, шизофреники, "девочки по вызову" и бродяги - все они ощущают прикосновение Аркадии.

Создание Персонажа: Очаровательный и удачливый Заклинатель вырастает из своей прошлой жизни, в которой он выживал с благодаря своему остроумия, внешности или гибкости разума. Следовательно, они частенько выбирают в качестве основные Социальные или Ментальные Атрибуты, хотя и в разном порядке. Физические Атрибуты зачастую развиты хуже всего, а из тех, что развиты, скорее всего это Ловкость. Приоритетными из Навыков зачастую становятся Социальные Навыки.

Надежда - идеальная Добродетель для Заклинателей. Самый подходящий Порок - Лень, хотя учителя и твердят постоянно о его вреде. Преимущество "Чувство Опасности" также отлично подходит Заклинателям, а любые Социальные Преимущества также станут отличным выбором.

Приоритетный Атрибут Соппротивления: Самообладание

Правящие Таинства: Время/Судьба

Подчиненное Таинство: Энергия

Ореол: "Фейский". Предметы кажутся заколдованными и насыщенными магией. В некоторых случаях зеленоватое свечение могут излучать металлы или другие отражающие поверхности и жуткое, странное и очень далекое пение можно услышать. Если используется более мощная магия, образуется туман, ковром покрывающий землю. Время как будто концентрируется, нет больше не будущего ни настоящего, все едино и кажется уже не таким важным, как раньше. Сердца окружающих бьются синхронно друг с другом, а каждая пауза между ударами кажется вечностью. Иногда кажется, что вещи двигаются как-то замедленно и с неземным изяществом.

Общества: "Дружелюбная Анархия", примерно так можно описать любое общество Заклинателей. Они не думают, кто сильнее или слабее, кто лучше, а кто хуже, вместо этого есть только один критерий: Очаровательно или Утомительно.

Те, кто общаются с ними (то есть те, кто может терпеть их капризы и возможно даже в чем то поддерживает их), отлично ладят со всем обществом. Те же, кто не может этого вынести, старается избегать Заклинателей, если это возможно. Также, в связи с тем, что Заклинатели не любят говорить окружающим что им нужно делать, взаимоотношения в их коллективе часто просты и необременительны. Но если вы не любите работать с такими магами, а приходится, взаимоотношения станут неловкими и неудобными.

Вкратце: Если их не трогать и стойко терпеть их капризы и не обращать на это внимания, то вполне вменяемые и даже приятные в общении товарищи. В противном случае - абсолютно невыносимы.

Наследия: Ходящий в Тумане, Скальд, Укротитель Ветров.

Концепции: Шарлатан, кармический головорез, шизофреник, современный бард, везучий неудачник.

Стереотипы

Мастигос: Сильные - да, могущественные - да, но они разделяют мир на господ и рабов и во всем пытаются привнести этот принцип, в упор не замечая того, что не вписывается в установленные ими рамки.

Морос: Мне жаль их.

Обримос: Жестокие, напористые и высокомерные.

Тирсис: Немного грубоваты, местами сумасшедшие, но в остальном - отличные союзники.

Вампиры: Без сомнения опасны, но не всегда так умны, как бы им того хотелось.

Оборотни: Опасные и иррациональные звери, которых следует избегать, так как, когда они начинают сердиться, никакого диалога уже не получится.

Спящие: Их существование обыденно и утомительно. Как они выдерживают это, я не понимаю.

Мастигос

Колдуны Пути Страданий, последователи Сторожевой Башни Стальной Рукавицы в Сфере Пандемониум, Королевстве Кошмаров и обители Демонов.

Пробужденные, которые идут по Пути Страданий - самые ненадежные маги во Вселенной. Их связь с Королевством Кошмаров постоянно подталкивает их к манипулированию, соблазнению и подрыву веры окружающих. Несмотря на постоянные искушения, сами Колдуны полностью себя контролируют, ну, или они это так называют.

Некоторые Колдуны со временем только культивируют свою плохую репутацию, но другие стараются использовать свои порочные способности и наклонности так, чтобы в конечном счете действовать во благо общества. Некоторые даже рассматривают свою деятельность, как естественный отбор. Они сознательно склоняют людей проявить свои слабости, а затем указывают на их недостатки для того, чтобы в дальнейшем человек мог бороться со своими слабостями и недостатками более успешно.

И хотя некоторые считают их методы безнравственными и подлыми, в конечном итоге все соглашается, что лучше уж друг укажет на твои недостатки, пусть и весьма нервующим образом, чем их обнаружит враг.

Одной из проблем Колдунов, особенно на ранних стадиях, является тот факт, что они считают всех окружающих какими-то тайными агентами, скрывающими свои секреты. Хотя магии Разума помогает им в целом развеять эти подозрения, склонность к манипуляциям и шпионажу остается в их крови, что конечно весьма полезно, но частенько плохо влияет на репутацию.

Колдуны не признают другого хозяина, кроме себя самого. Они избегают любого кодекса поведения, кроме того, который сами для себя определяют. В результате, собственный кодекс поведения Колдуна может быть настолько строг, что лучше бы подошел монаху-аскету, а не Колдуну, но бывает и так, что они идут по пути нигилизма, балуя себя и делая то, что они хотят, вне зависимости от того, как это отразится на окружающих.

Многие ассоциируют их с картой Таро "Дьявол", могучая воля не скованная моральными аспектами. Магия Колдунов в большинстве своем носит тонкий и незаметный характер, и многие Колдуны негативно реагируют на явные и эффектные заклинания.

Многие считают, что Колдуны порочны изначально, но это верно лишь к самым низким из их философий. Действительно, беспринципный и злобный человек, если пойдет по этому Пути, то станет ещё более злобным и беспринципным магов, но может быть и так, что вполне благородный и честный маг будет идти по Пути Мاستигос неся благо всему обществу.

Ордены: Учитывая способности Колдунов и их жажду власти, идеальным Орденом для них является Серебряная Лестница. Следующий в списке - Стражи Покрова, использующий способности Колдунов в своих целях. Третьими и четвертыми по списку идут Мистериум и Свободный Совет соответственно. И наконец Адамантиновая Стрела также охотно принимает Колдунов из за их высокого разведывательного потенциала.

Внешний вид: Чаще всего, Колдуны безупречно ухоженны и модно одеты. Они часто создают отличное первое впечатление, так как они уделяют большое внимание мелким ритуалам

самодисциплины - надлежащему этикету, хорошему уходу, - которые, по их мнению помогут им получить такую власть над самими собой, что в последствии поможет подчинить других.

Обитатели: Как крысы, тараканы или термиты, Колдуны могут жить практически в любом месте. Эти места практически невозможно обнаружить. Они имеют тенденцию смешиваться с окружением и предпочитают городские постройки для создания изолированных обителей. Уютная квартира в большом здании, где они могут жить анонимно среди своих соседей идеально подходит для Колдунов.

Предыстория: Чаще всего Колдунами становятся яркие индивидуалисты. Они идут собственным путем, не смотря на то, что по этому поводу думают окружающие. Такие люди часто являются революционерами, новаторами и эгоистами. Они не стесняются на своем пути использовать обман, обольщение и манипуляции для получения требуемого им. Многие идущие по Пути Страданий начинали как юристы, соблазнитель, изобретатели, порно-звезды, шарлатаны, социопаты, психотерапевты, писатели, телепроповедники и аферисты.

Создание персонажа: Колдуны любят достигать своих целей с помощью опосредованного воздействия. Учитывая их особенности, Физические Атрибуты у Колдунов почти всегда носят третичный характер, а Ментальные и Социальные борются за первое и второе места.

Оптимальной Добродетелью для Колдунов может считаться Стойкость. А самым распространенным Пороком является Похоть.

Приоритетный Атрибут Сопротивления: Решительность

Правящие Таинства: Пространство/Разум

Подчиненное Таинство: Материя

Ореол: "Кошмарный".

Меняется уровень восприятия окружающей действительности. То кажется, что предмет можно рассмотреть со всех сторон одновременно, не меняя при это положения, а то вдруг оказывается что какие то предметы находятся нереально далеко. Предметы, кажется, подсвечиваются невидимым пламенем и можно почувствовать экзотические ароматы на грани восприятия. При использовании мощной магии, можно услышать далекие крики и вопли ярости.

Общества: Колдуны общаются со всеми чрезвычайно осмотрительно. Они, как правило, несколько параноидальны, особенно со своими коллегами по Пути (Колдуны то точно знаю, на что способны

такие же как они, и не имеют ни каких причин доверять себе подобным). Их подвижный образ жизни, особенно учитывая Таинство Пространства, сам по себе не способствует созданию какого-либо постоянного общества или коллектива. Так что, если Колдуны и заключают союзы, то они весьма и весьма краткосрочны. Все общение с ними обычно упирается в стену холода и официоза, даже тогда, когда они не проводят какую либо операцию (если такое вообще бывает). Они всегда стремятся поставить окружающих в невыгодное положение, чтобы получить преимущество.

Наиболее стабильные общества Колдуны строят только из тех, разум кого они поработили или могут контролировать.

Бывает так, что нескольким Колдунам нужно долгое время работать вместе (к примеру, наставнику и нескольким его ученикам). В этом случае взаимоотношения внутри коллектива могут зависеть только от самих магов. Может быть так, что все время совместной работы они будут больше времени тратить на сокрытие своих секретов друг от друга, а может, наоборот, полностью доверяя друг-другу группа Колдунов будет работать настолько слажено и четко, используя способности каждого и максимально помогая друг другу, что за очень короткое время может достичь внушительных результатов. К сожалению, чаще всего встречается первый вариант чем второй.

Наследия: Один Хитрый, Клавикулариус ("Ключи" (лат.)), Сфинкс

Концепции: Жуткий инферналист, путешествующий демон убийца, антигерой, невидимый убийца завсегдатай-из-кошмара, реальный политик

Стереотипы

Акантус: Взрослые дети, читеры и ябеды, и каждый из них обладает просто невероятной везучестью. Завидно.

Морос: легко смеяться над их излишним драматизмом, но не стоит недооценивать того, кто может повелевать с равной легкостью и мертвыми и камнями у вас под ногами.

Обримос: Невыносимые моралисты. К сожалению обладающие достаточной огневой мощью, чтобы их игнорировать.

Тирсис: Благородные дикари? Не думаю.

Вампиры: Отличные инструменты, если умудрится отвлечь их от постоянных интриг. Пообещайте им, что возвысите их среди других вампиров и манипулируйте как хотите.

Оборотни: Слишком прямолинейны для инструментов, слишком злобны для союзников и слишком сильны для врагов. Лучше их избегать.

Спящие: Победитель получает добычу. К сожалению эта добыча настолько тупа, что не понимает, чем является.

МОРОС

Некроманты Пути Судьбы, отпрыски Сторожевой Башни Свинцовой Монеты в Сфере Стигии, Королевстве Гробниц и обители Теней.

Многие последователи Пути Судьбы Пробудились после того, как сами побывали на грани жизни и смерти, после того, как собственными глазами увидели загробную жизнь. Многие Некроманты рассказывали, что в процессе Пробуждения слышали звуки умирающего мира или лежали, закутанные в саван, наслаждаясь посмертным покоем. Именно этот саван в дальнейшем и помогает им поддерживать спокойствие при звуках и мольбах неупокоенных.

Больше чем какой либо из Путей, Путь Морос сконцентрирован на гранях. Его магия ориентирована на преобразование граней, где жизнь становится смертью, где свинец становится золотом, где невежество превращается в озарение. Некроманты очень любят такие места мира, где существует грань. Там, где берег становится морем, где земли живых становятся обителью мертвых. Они ассоциируются с картой Таро "Смерть".

Некроманты очень чувствительны к своей жизни. Они то прекрасно понимают, что все очень скоротечно и у них не так много времени, чтобы разгадать интересующие их секреты. Они часто одержимы учебой, могут спать всего пару часов в сутки, чтобы отвести побольше времени занятиям и исследованиям. Некроманты, освоившие основные принципе алхимии и трансмутаций лишены необходимости зарабатывать себе на жизнь, как многие из магов, и могут просто жить так, как им нравится, периодически поддерживая свое состояние с помощью золота и драгоценных камней, получаемых ими с минимальными усилиями.

Ордены: Некроманты присоединяются к Орденам исключительно для собственного удобства. Приоритетными для них являются Орден Мистериум и Стражи Покрова. Их работы приносят большую пользу Ордену, особенно в части взаимодействия с мертвыми и раскрытия секретов мертвых. Бывает что они присоединяются к Адамантиновым Стрелам или Серебряной Лестнице по тем же причинам, что и остальные: к первым с целью отточить свои боевые навыки, ко вторым - из за жажды власти.

Внешний вид: Некроманты частенько кажутся старше, чем они есть на самом деле, хотя по факту, они не стареют быстрее чем остальные, это просто побочный эффект их магии. Также, этот факт влияет на то, что большую часть проблем, они воспринимают очень серьезно (хотя некоторые отличаются своеобразным и неповторимым черным юмором).

В общем целом, Некроманты предпочитают одежду траурных цветов, принятую в их регионе. К примеру, в Азии Некроманты носят белое, а в Европе - черное. Правда бывает и так, что некроманты ломают стереотипы (или просто настроение такое), что одеваются во вполне обычную одежду или даже что нибудь яркое.

(Прим.переводчика: а перед глазами так и стоит некромантка в ярко розовом топике посреди кладбища с лопатой в руках.).

Обители: Некроманты очень трепетно относятся к своей безопасности, предпочитая создавать свои Обители вдали от суеты или окружать их пустым пространством и высокой стеной, чтобы ничто не могло помешать им в их исследованиях. Чем ближе Обитель к захоронениям и кладбищам и чем свежее они, тем лучше для Некроманта. Практически всегда Обитель Некроманта находится неподалеку от кладбищ, склепов, могил и подобного. Хотя некоторые предпочитают роскошные пентхаусы или красивейшие особняки.

Некроманты любят тусклый свет, прохладу и тишину, что сводит практически на нет разницу между их Обителью и гробницей. Однако в большинстве случаев те же мрачные Обители являются настоящей сокровищницей. Некроманты любят окружать себя дорогими и роскошными вещами, а с помощью алхимии они могут даже использовать драгоценные предметы, как обычные предметы обихода.

Предыстория: В том или ином варианте но Путь Судьбы является нестандартной связью между миром живых и мертвых. Эта связь, к которой привыкли солдаты, врачи, сотрудники похоронных бюро и серийные убийцы. Такие люди часто ступают на этот Путь. Кроме того, последователями Мороса бывает становятся банкиры, промышленники и плутократы, так как он сулит роскошь и изобилие.

Создание персонажа: Ментальные Атрибуты в большинстве случаев являются приоритетными для Некромантов, так как они обожают учебу и исследования. Так как, Некроманты больше предпочитают общаться с мертвыми, чем живыми, Социальные Атрибуты скорее всего будут на последнем месте, а среди Физических Атрибутов приоритетным скорее всего будет Выносливость.

Ментальные Навыки также скорее всего будут приоритетными, особенно: Образование, Медицина, Окультизм и Наука. Другими популярными Навыками являются Скрытность и Запугивание. Благоразумие будет самой лучшей Добродетелью для Некроманта, а лучшим Пороком может стать Гордыня.

Приоритетный Атрибут Сопротивления: Самообладание

Правящие Таинства: Материя/Смерть

Подчиненное Таинство: Дух

Ореол: "Призрачный". Кажется что видишь расплывчатые и размытые фигуры. Тени углубляются или кажется тянутся к наблюдателю, а предметы, кажется давно рассыпались прахом или сгнили. Если используется мощная магия, можно услышать шепот, а трупы могут начать дергаться, и даже, кажется, стонать.

Общества: Некроманты не нуждаются в каком либо обществе, однако если так случается, то между собой они отлично общаются, что скорее всего вызвано тем, что другие маги их чаще всего отвергают. Они живо интересуются разработками и исследованиями друг друга, хвастаются успехами и сетуют на неудачи, обсуждают возможные варианты решения проблемы и тому подобное.

Наследия: Некоронованный Король, Бокор, Укротитель Земли.

Концепции: Говорящий с мертвыми, современный алхимик, парапсихолог, элитный убийца, лидер тайной шпионской сети, сектант Смерти, активист эвтаназии, любознательный вивисектор.

Стереотипы

Акантус: Если бы они могли сосредоточиться на проблеме достаточно долго, они были бы опасны.

Мастигос: Недисциплинированные развратники и закулисные манипуляторы, они часто, кажется, не уважают весь мир.

Обримос: фашисты, фанатики и мартинеты, которым нет равных. К сожалению они обладают способностью призывать по истине божественные силы.

Тирсис: Слишком непоседливы и кажется, променяли свои социальные навыки сверхъестественные физические способности.

Вампиры: Проклятые, которые наделены мощью, которая превышает их мудрость и голодом, который превышает их самоконтроль. Таких существ следует жалеть и опасаться одновременно. Но прежде всего их следует изучать.

Оборотни: Дикари, которые не могут понять суть смерти, но которые несут ее с большей легкостью, чем мы и абсолютно не задумываясь над последствиями.

Спящие: Если бы они могли перестать бояться смерти достаточно надолго, чтобы понять и приветствовать ее, Пробуждение не было бы таким сложным.

ОБРИМОС

Теурги Пути Могушества, отпрыски Сторожевой Башни Золотого Ключа в Сфере Эфира, Королевстве Небесных Сфер и обители Ангелов.

Маги, которые были Пробуждены в Королевстве Небесных Сфер частенько рассказывают о моменте пробуждения, как о божественной молнии, которая поразила их и превратила в ураган. Без каких либо предпосылок или логических обоснований, они почему-то считают себя Божественными Поборниками, что бы это не значило. Некоторые воспринимают это, как порыв к установлению истинной справедливости.

Другие воспринимают эту Божественность, как часть окружающей Природы и так далее. Многие проводят долгие годы, чтобы понять суть своей Божественности и все согласны с тем, что они были Пробуждены чтобы быть Воинами.

В общем целом, никакая особая вера не объединяет магов Пути Могушества. Есть просто общая убежденность делать правильные вещи, бороться за справедливость и стремиться вернуть Божественное на землю. Теурги стремятся делать то, что по их мнению пойдет на общее благо. По их мнению, мир сошел со своего Пути и именно их задача вернуть его на этот Путь. Любой ценой. Путь Могушества ассоциируется с картой Таро "Сила", его последователи обладают негибкой волей и непоколебимой уверенностью в своей правоте и истинной цели.

Чувство некой избранности наделяет Теургов уверенностью, от которой очень трудно избавиться. Они редко бывают неуверенны в чем то, а благодаря своему высокомерию частенько попадают в смешные ситуации. Теург осознает, что весь мир состоит из энергии и магии и он получил право управлять ими. Не обладая прямой связью с некими божественными сущностями, они приходят к выводу, что их воля - это божественная воля. Истинна только то, что говорит Теург, даже если это идет в разрез с фразами другим магов, и даже других Теургов.

Ордены: Адамантиновая Стрела является идеальным Орденом для Теургов. Он является наиболее военизированным Орденом из всех и отлично вписывается в военную суть самих Теургов. Многие Теурги также вступают в Серебряную Лестницу, если считают что их предназначение - защищать порядок подчиненности и тому подобное.

Некоторые Теурги вступают в Свободный Совет, с целью определить возможности использования своих сил с учетом последних достижений науки и техники. Другие вступают к Стражам Покрова для защиты Мистерий. Те же, кто вступает в Мистериум, чаще всего ищут знания, чтобы усилить свои способности, создавать лучшие артефакты и оружие.

Внешний вид: Теурги склонны следить за своим внешним видом. Он предпочитают удобную, не стесняющую движения одежду. Те, кто работает с другими магами, могут носить некие значки, которые отображали бы его полномочия или звание. Правда бывает так, что эти значки такие мелкие или так хорошо гармонируют с образом, что не сразу и понятно, что они имеют и какое то другое, кроме декоративного значение.

Обители: Теурги обычно основывают два вида Обителей: цитадели и монастыри.

Цитаделями являются сильно укрепленные крепости, защищенные магией и автоматическими оборонительными системами, внутри располагаются многочисленные арсеналы оружия и ловушки для непрошенных посетителей. В общем случае, слово Цитадель подразумевает под собой большое, укрепленное строение, что в принципе редкость в нашем мире. На самом деле, цитаделями могут стать внешне вполне безобидные дома или квартиры, пещеры или священные рощи и даже небоскребы или частные самолеты.

Обители типа Монастырь создаются обычно в мирной местности, там Теург обучается, медитирует или молится. В отличии от довольно компактных Цитаделей, Монастыри обычно являются обычными большими помещениями: ангары, скиты или действующие монастыри. В Монастыре обычно находится библиотека Теургов и проживают маги-наставники.

Предыстория: Единственным общим у магов Обримоса является их отношения к конфликтам. Обычно Теурги, это выжившие в войнах солдаты, не понаслышке знакомые с боевыми действиями. Наличие или отсутствие религиозных убеждений обычно не играет никакой роли. Атеисты, также как и верующие могут пойти по Пути Обримоса, однако для атеистов это может быть несколько странно, чувствовать свою избранность, и не верить в бога/богов, но бывает всякое. Некоторые атеисты-Теурги тратят много лет, чтобы понять, чем или кем они конкретно избраны.

Создание Персонажа: Персонажи, идущие по Пути Обримос могут специализироваться в различных областях и по этому, приоритетные Атрибуты могут быть разными. К примеру, те, кто хотят быть прирожденными лидерами, могут взять Социальные Атрибуты как приоритетные; те, кто стремится непосредственно участвовать в бою, могут взять в качестве основных Атрибутов -

Физические, а те, кто хочет быть главнокомандующим и планировать боевые действия/операции/экспедиции, могут взять в качестве основного Атрибута - Ментальные.

Теурги обычно обладают высоким показателем Воли, что отражает их нестигаемость в борьбе. Идеальной Добродетелью для магов Обримоса может стать Справедливость, а лучшим Пороком - Гордыня.

Приоритетный Атрибут Сопротивления: Решительность

Правящие Таинства: Энергия/Прайм

Подчиненное Таинство: Смерть

Ореол: "Просветленный". Предметы обретают внутреннее свечение, воздух становится заряженным энергией и пахнет озоном или невидимым дымом. Все кажется четко определенным, Божественный выбор очевиден. При использовании мощной магии, можно услышать далекий хор.

Общества: Теурги стремятся к четкой иерархии. Если в комнате сидят два Теурга, они должны сначала определить кто главнее. Если несколько Теургов участвуют в некой операции, они четко распишут, кто кому подчиняется в тех или иных условиях, кто за что отвечает и кто что делает.

Наследия: Совершенный Адепт, Трижды Великий, Укротитель Огня.

Концепции: Солдат Бога, террорист, мастер боевых искусств, невероятно дисциплинированный ученый филологии, Пробужденный коп, защитник слабых, современный инквизитор, местный герой, бескомпромиссной фанатик, охотник на монстров.

Стереотипы

Акантус: Все их удивительные таланты просто становятся бесполезными с их образом жизни.

Мастигос: эгоистичны и аморальны. Они худшие из Пробужденных, живущие ради власти и удовольствий, хотя могли бы направить свою силу на правильные вещи.

Морос: В самом лучшем случае, они просто оскверняют само понятие Смерти. В худшем, они являются нечестивыми хищниками общества.

Тирсис: Не взирая на то, что они ближе всего к дикарям из всех Пробужденных, они все ещё остаются верными друзьями и соратниками.

Вампиры: Эти отвратительные существа паразитируют на любом обществе. Им не место в нашем мире. Они должны быть уничтожены при каждом удобном случае.

Оборотни: Даже обычным людям бывает сложно удерживать в себе свою истинную природу. Насколько же сложно этим существам?

Спящие: Когда вы позволяете свету вашей магии освещать вас, Спящие начинают нервничать в своем Сне. Сияйте ярче, и кто знает, что случится.

ТИРСИС

Шаманы Пути Удовольствий, отпрыски Сторожевой Башни Каменной Книги в Сфере Перводикости, Королевства Тотемов и обители Зверей.

Маги, Пробужденные Сфере Перводикости, крае первичных сил и созидания. Их сердца бьются в унисон с миром а сами Шаманы наполнены страстью и энергией, которая отличает их от других Пробужденных.

Многие Шаманы вступают на Путь Тирсис будучи невероятно физически здоровыми, но другие, наоборот, могут долго и тяжело болеть, лишь мечтая о чем то подобном. С развитием своих навыков в Таинстве Жизни Шаманы получают настолько выдающиеся физические данные, что соревноваться с ними поостерегся и Олимпийский чемпион.

Многие наиболее физически развитые магии пошли Путем Тирсис. Однако этот Путь не совсем безопасен. Часто маг после Пробуждения, в котором он познал тайны жизни и духовного мира может кардинально изменить свое мировосприятие и приоритеты. Также маги отвлекаться или испытывать нетерпение к тем, кто не обладает такой же жизненной энергией как и они.

Может даже показаться что Шаманы антиобщественны или даже несколько дики. Этот факт подтверждает неумная энергия Шаманов, которая выплескивается в невероятную страсть ко всему, что они делают, будь это любовь или ненависть.

Они стремятся достичь своей цели с некой одержимостью, непостижимой простыми людьми (да и магами тоже). Может даже показаться, что это животные или духи природы в человеческом

обличи. Их мало интересуют философские вопросы жизни и смерти и они относятся к таким диспутам легкомысленно, упирая всего на один тезис. Жизнь и Смерть постоянно движутся по кругу, следуя друг за другом. Нельзя говорить что одно хорошо, а другое плохо. Они ассоциируются с картой Таро "Луна".

Ордены: Не смотря на их чудачества и странности, все Ордены хотят привлечь к себе как можно больше Шаманов, так как в наше время, маг-целитель в команде может кардинально поменять соотношение сил.

Шаманы в свою очередь предпочитают в большинстве своем вступать в Ордены Адамантиновой Стрелы и Мистериума. Но их также можно встретить и среди Стражей Покрова и Серебряной Лестницы.

Внешний вид: Шаманы часто весьма привлекательны благодаря своими физическим кондициям и собственной магии, однако существует стереотип, что маги это грязные и неопрятные создания. Зерно истинны в этом есть. Энергичная и полная действий жизнь Шаманов редко оставляет им время на заботу о внешнем виде или на то, чтобы следить за модой или даже чтобы вовремя помыться.

Обители: Шаманы предпочитают создавать свои Обители вдалеке от шумной толпы, в местах, где они могут жить в единении с природой. Они делают это не потому, что так обожают природу, а скорее потому, что видят, как негативно городская жизнь влияет на людей. Обладая целительными способностями, Шаманы меньше других зависят от цивилизации. Они могут жить в небольшой избушке, посреди дубовой рощи или в пещере на склоне горы или даже в глинобитной хижине на краю пустыни. Самыми счастливыми Шаманы чувствуют себя вдалеке от цивилизации. Если же они бывают вынуждены жить в городе, то ищут себе дом или квартиру рядом с парком, лесом или подобными зеленым насаждениями. Некоторые могут стремиться жить на берегу океана, моря, озера или другого серьезного водоема.

Предыстория: Лишь немногие из тех, кто раньше не имел никакой связи с природой или миром духов идут по Пути Тирсис. Чаще всего, те кто становятся Шаманами, раньше были врачами, охотниками, акушерами, фермерами или матросами.

Дети, которые Пробуждаются и идут по Пути Тирсис частенько откалывают невероятные номера, и даже взрослые отличаются в определенной степени детским восторгом и невинностью, что касается несколько неуместным для тех, кто может повелевать жизнь и духами.

Создание персонажа: Частенько приоритетной группой Атрибутов у Шаманов является Физическая, хотя существуют и Шаманы-исследователи, которые больше ориентированны на Ментальные Атрибуты. Чаще всего третичными Атрибутами являются Социальные, но те

Шаманы, которые ориентированы на общение с духами, могут сознательно развивать Социальные Атрибуты. Самые распространенные Навыки: Ремесло, Выживание и Знание Животных. Все это помогает им жить в отрыве от цивилизации.

Многие (но далеко не все) Шаманы отличаются Добродетелью Человеколюбие, так как Жизнь - это основное, все остальное не важно. Пороком частенько является Чревоугодие. Также, из Преимуществ Шаманы чаще чем другие маги выбирают Фамильяра.

Приоритетный Атрибут Сопротивления: Самообладание

Правящие Таинства: Жизнь/Дух

Подчиненное Таинство: Разум

Ореол: "Яркий". Окружающие чувствуют, как их кровь начинает бежать быстрее а сердце стучать чаще. Волосы на затылке встают дыбом, а по позвоночнику прокатывается дрожь. Краем глаза можно заметить какие-то странные движения, или странные узоры. Если применяется мощная магия, можно услышать даже рычание, скулеж или жужжание насекомых, исходящие от неодушевленных предметов типа ламп, степлеров или автомобилей.

Общества: Шаманы из всех магов являются наиболее необщительными, проживая вдали от цивилизации и, соответственно людей. Когда Шаманы вынуждены работать вместе, они предпочитают строгую разбивку по степени способностей и силы, так если ты можешь больше и делаешь больше, то и получаешь больше уважения и к твоим советам или приказам прислушиваются лучше и спрашивают с тебя тоже, соответственно больше.

Наследия: Меняющий Форму, Говорящий со Снами, Укротитель Рек.

Концепции: Индеец целитель, провидец лунатик, берсерк, просвещенный ветеринар, травник, ведьма, эко-диверсант.

Стереотипы

Акантус: Мы, как мне кажется часть этого мира, а вот они, что угодно, кроме части этого мира. Мне сложно доверять им.

Мастигос: Большинство из них, как мне кажется, в шаге от безумия. Остальные уже безумны.

Морос: Мы то же что и они, но наоборот. Там где мы несем свет, он несут тьму, там где производим шум, они стремятся к тишине.

Обримос: Они действуют против природы. Они подчиняют ее себе. Они говорят что они избраны и игнорируют все, что не входит в их избранность. Они меня бесят.

Вампиры: Гнилая оболочка и пародия на человека остались, когда жизнь и душа ушли.

Оборотни: Они похожи на нас, но более жестоки и менее просвещенны.

Спящие: Они выбрали борьбу с природой и не собираются отступать, какую бы цену не платили обе стороны конфликта.

Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.

Его статус: перевод редактируется

Переведено на Нотабеноиде

<http://notabenoid.com/book/52880/228587>

Переводчики: volaslav

Третья Глава: Магия

Рафаэль смотрел на старый кусок железяки. Для обычного зрения он выглядел вполне нормально. А вот с помощью своего Ясновидения, Рафаэль наблюдал определенную активность, внутри этой железяки. Мигнули глаза за темным окном и дрожь в позвоночнике эхом отдалась в каждой двери. Его источники были правы: это место кем то населено. Но не призраками.

Тут были духи террора и проклятия, но что? Что тянуло их сюда, как огонь притягивает мотыльков?

Рафаэль прошел вокруг строения, изучая его не только визуально, но и духовно. Надо бы немного поколдовать, но это займет определенное время и силы. К счастья соседи в такое время уже спят, а в доме напротив явно есть нежилые чердаки. Без дальнейшего промедления Брат Сова, как его знали в обществе Пробужденных начал работу.

Он стал на углу здания и достал три палочки редкого благовония, которые ему достал друг из Южной Америки. Он поджег их и закрепил в трещине асфальта. Он шептал себе под нос что-то,

что для постороннего, если бы кто-то мог слышать Рафаэля было бы сущей бессмыслицей. Но по мнению Пробужденного, только такими словами он мог описать энергетические нити, которые его окружают и которые сейчас явно сильно напряжены и насторожены.

После часа такой медленной работы он был готов. Образ заклинания выкристаллизовался в его разуме. Он направил свою волю в заклинание и оно возымело эффект землетрясения. С потусторонними звуками и глухими хлопками окна и двери строения распахнулись и из них хлынули орды духов, завывавших так, как будто их перекручивают на мясорубке. Сконцентрировавшись на заклинании, Брат Сова упустил из виду свой ореол, который освещал пространство вокруг него и казалось, будто ангелочки парят над зданием.

Он глубоко вдохнул и выдохнул, снимая напряжение и просканировал помещение в поисках затаившихся духов. Из двери не торопясь вышел бульдог, смотрящий на Брата Сову с ненавистью. Он зарычал. Фамильяр, определил Брат Сова. Значит я ворвался в чье то Святилище. Что же, посмотрим кому оно принадлежит.

If a Bhikkhu should desire, Brethren, to exercise one by one each of the different Siddhis: being one to become multiform, being multiform to become one; to become visible, or to become invisible; to go without being stopped to the further side of a wall, or a fence, or a mountain, as if through air; to penetrate up and down through solid ground, as if through water; to walk on the water without dividing it, as if on solid ground; to travel through the sky like the birds on wing; to touch and feel with the hand even the sun and the moon, mighty and powerful though they be; and to reach in the body even up to the heaven of Brahma; let him then fulfill all righteousness, let him be devoted to that quietude of heart which springs from within, let him not drive back the ecstasy of contemplation, let him look through things, let him be much alone!

— “Akankheyya Sutta,” Vol. XI of The Sacred Books of the East

(прим.переводчика - не считаю нужным это переводить, оригинала на русском также не нашел.)

Маги - это обычные смертные во всем, кроме одного. Они могут использовать магию и в этом вся разница. Они могут вознестись в Высший мир и взять частичку его силы. Маги называют это "Заклинание". И маги стремятся освоить даже самые сложные из них. Атлантисские Ордены создали некую систему взаимодействия Высших сил и Падшего Мира, классифицировав все существующие феномены с помощью всего 10 процессов. Они назвали эти процессы "Таинства". Эти Таинства представляют собой секреты, которые описывают все в мироздании, они - это то, что приносит магию в обывденный мир.

Потусторонние Чувства

У магов есть "шестое" чувство, с помощью которого они ощущают все сверхъестественное. Их волосы встают дыбом, мурашки бегут по телу и холодок проходит по спине. Сам вариант проявления "шестого" чувства не важен, их тела просто чувствуют наличие невидимых сил (имеется в виду какие либо активные сверхъестественные силы. На простое наличие или

отсутствие вампира или оборотня маг никак не отреагирует, если конечно они не начнут применять свои сверхъестественные способности). Они не могут видеть или слышать что либо (кроме ореола мага, когда он колдует заклинание), и в начале даже не смогут определить, что же именно вызывает такую реакцию их организма. Чтобы понять свои ощущения и определить их источник, маги могут использовать заклинания Магического зрения на себя (или стать целью такого заклинания), а потом осмотреть область (см.ниже).

Смертные могут обладать похожей способностью благодаря Преимуществу "Потусторонние Чувства" (см.стр._____ Книги Тьмы), но оно применяется только к одному определенному типу сверхъестественных феноменов, типа присутствия вампира или призрака. Маги же ощущают все сверхъестественные феномены, что позволяет им использовать магию для лучшего понимания происходящего.

Магическое Зрение

У магов есть множество вариантов восприятия сверхъестественного: зрение (или даже слух, запах, касания или вкус) всех сверхъестественных силы, применяемых в мире. У магов есть интуитивное "шестое чувство" которое позволяет им почувствовать наличие активных сил, но оно не позволяет им исследовать или анализировать эти силы. Для этого им нужно заколдовать собственные органы чувств с помощью магии одного из Таинств. Не взирая на то, что эти заклинания могут принимать разные формы, в общем счете все они называются Магическое Зрение.

С помощью определения остаточного Резонанса от использования магии и других сверхъестественных сил, маг может идентифицировать заклинания и силы, которые использовались в данной области. См."Резонанс" на стр._____. Также, заклинания некоторых Таинств могут позволять определять или исследовать определенные типы сверхъестественных сил лучше чем другие. Если сила скрыта мистическим образом, для ее обнаружения необходимо набрать больше успехов в броске дайсов на Магическое Зрение, чем Эффективность скрывающей магии.

Следует помнить, что Магическое Зрение не позволяет заклинателям видеть или взаимодействовать с обитателями Сумерек. Для этого необходимы другие заклинания (обычно из Таинств Смерти и Духа).

Варианты заклинаний Магического зрения, каждое из которых обладает собственным уникальным эффектом:

Смерть: "Зловещий Взгляд" стр._____.

Судьба: "Взгляд Сибиллы" стр._____.

Энергия: "Чтение Матрицы" стр._____.

Жизнь: "Пульс живого мира" стр._____.

Материя: "Темная Материя" стр._____.

Прайм: "Высшее Зрение" стр.____.

Пространство: "Пространственное Восприятие" стр.____.

Дух: "Ясновидение" стр.____.

Время: "Временные Вихри" стр.____.

Колдовство заклинаний

Маги направляют энергию Высших реальностей для изменений в обычной реальности основанных на их желаниях или для обнаружения секретных реальностей, скрытых от обычного взора. Отдельное магическое действие называется заклинание, а действие вызова (использования и т.п.) заклинания называется колдовство заклинания. Выполните следующие действия, когда колдуете заклинание.

Заклинание

Первым шагом является выбор того, какое конкретно заклинание нужно использовать. Может маг хочет повергнуть врага с помощью молнии, прочесть глубочайшие секреты чего-то разума, вылечить раненого друга, увидеть отдаленные места или ещё что ни будь? Хотя с помощью магии можно сделать абсолютно все, отдельно взятые маги все таки ограничены теми знаниями Таинств, которые им доступны (то есть уровнями в Таинствах). Описание 10 Таинств на стр.____ предлагают множество возможных для использования заклинаний разбитых по уровням Таинства. Когда маг хочет использовать заклинание, игрок выбирает его из представленного списка.

Однако маг не ограничен определенным кол-вом заклинаний. Все что маг может представить, теоретически возможно воплотить с помощью Таинств. Маг может даже мгновенное придумать какое-либо заклинание, если в этом есть необходимость. Смотри "Творческая Тауматургия" на стр.____ для уточнения прав по созданию заклинаний.

Соединенное заклинание

Заклинание, которое требует применения двух или более Таинств для получения желаемого эффекта называется Соединенным заклинанием. Если заклинание может быть применено с помощью только одного Таинства (или вообще без них) то такое заклинание не является Соединенным. В описании множества заклинаний есть варианты примеров соединенных заклинаний.

Воображение: Мысленный взгляд на заклинание

Когда вы, как игрок, определяетесь с заклинанием, ваш персонаж-маг делает то же самое. Он визуализирует и представляет в своем воображении желаемый результат. Он включает в себя все эффекты и факторы заклинания. Без этого воображения маг не может наколдовать заклинание - его воображение сначала должно представить все изменения в мире. В варианте Выученных

заклинаний все действия воображения не требуют от мага никакого напряжения и совершают автоматически, так что колдовать Выученные заклинания проще, чем те, которые придумываются на ходу.

Метод колдовства: Выученные или Импровизированные заклинания

Следующим шагом будет определение, знает ли маг требуемое заклинание, Выучил ли он его или будет Импровизировать.

Выученные заклинания

Выученные заклинания, это заклинания, формула которых оттестирована множество раз, они получаются практически бездумно, так как они практически вбиты в подкорку мага, они передаются от мага к ученикам в порядке обучения молодого поколения магов заклинаниям. Каждое Выученное заклинание когда то было Импровизированным. Маг, который первый придумал такое заклинание посчитал что оно полезно и начал его часто и активно использовать снова и снова. Маг научил этому заклинанию других магов, те следующих и так, постепенно заклинание оттачивалось магами, какие то элементы добавлялись, какие-то удалялись, и в конце концов это заклинание обрело стандартные, неизменные формы. Теперь это Выученное заклинание. Маг может выучить заклинание у другого мага, который его уже знает. Он должен потратить на это определенное время и очки опыта. Некоторые маги учат своим заклинаниям бесплатно, но большая часть магов требует определенной платы за обучение. Магам запрещено обучать Орденским заклинаниям тех, кто не в ходит в их Орден.

Пример: Арктос хочет Выучить заклинание "Телекинетический Удар". Так как это заклинание 3 уровня Энергии, то для того чтобы Выучить "Телекинетический удар" Арктос должен потратить 6 очков опыта (по 2 за каждый уровень Таинства).

Несмотря на то, что для того чтобы Выучить заклинание требуется потратить очки опыта, есть в них и свои преимущества: большая надежность, меньшая стоимость Маны, меньший шанс спровоцировать Парадокс и более легкий резонанс, что затрудняет возможность определения личности колдовавшего другими магами.

Импровизированные Заклинания

Импровизированные заклинания основаны на воле мага и его знаниях Мистерий. Маг может колдовать импровизированные заклинания своего Пути, для этого не нужно специально тренироваться (хотя, если потренироваться, выходить будет получше). Любое заклинание может быть использовано как импровизированное, но при условии наличия у заклинателя требуемого уровня в нужном Таинстве. Затрат дополнительных очков опыта на это не требуется.

Действие колдовства: Мгновенное или Продолжительное

Следующим шагом при колдовстве, нужно решить, мгновенное это заклинание или продолжительное. В описании заклинаний указано, к какому действию относится определенное заклинание.

Мгновенное колдовство

Мгновенное колдовство также называют "быстрым колдовством". Оно занимает буквально один момент, позволяя магу сколдовать заклинание за один ход. Маги используют мгновенное колдовство тогда, когда им нужен результат здесь и сейчас, особенно в бою. Результат мгновенного заклинания определяется одним броском дайсов. Во время того же хода заклинатель не может совершать других действий (даже если имеющиеся Преимущества позволяют это относительно других действий) и может двигаться не более чем со своей базовой Скоростью. Мгновенные заклинания могут колдоваться как продолжительные (если у заклинателя есть достаточно времени и/или желания), но ни как не наоборот.

ВРЕЗКА

Колдовство в Захвате.

Маги, как и все остальные могут попасть в Захват. См. "Безоружный бой" на стр. ____ World of Darkness Rulebook. Правила Захвата подразумевают, что оба противника каждый ход совершают физические действия (направленные на то, чтобы одолеть своего противника, перед тем как совершить какой либо маневр). Колдовство, однако, в большей степени не является физическим действием. Заклинатель может колдовать только одной силой мысли. Заклинатель, который попал в захват или даже был обездвижен, может колдовать мгновенны заклинания, но со следующими ограничениям:

- Если колдовство Явного заклинания требует от заклинателя определенных пасов руками (см. "Выученные Пасы" на стр. ____), он получает штраф -1 к броску дайсов. Если обездвижен, штраф -2. Это ограничение не касается скрытого или импровизированного колдовства.
- Маг не может использовать свою Силу, чтобы противостоять противнику в тот же ход, когда колдует заклинание. Маг расслабляется и перестает оказывать сопротивление. Другими словами, Атрибут Сила не вычитается из броска дайсов противника.
- Маг не может пользоваться магическими инструментами, которые помогают ему избежать Парадокса.
- Следует помнить, что магу сначала нужно избавиться от Захвата, и лишь после этого он получают преимущества от заклинаний, которые требуют свободного перемещения. К примеру, маг может колдовать заклинание Таинства Энергии 4 уровня "Всплеск Скорости" на себя, будучи

Захваченным. Но вот воспользоваться эффектом этого заклинания, чтобы убежать от противника с нереальной скоростью он не сможет, пока противник его удерживает.

КОНЕЦ ВРЕЗКИ

Продолжительное Колдовство

Продолжительное или ритуальное колдовство требует времени и успешного броска дайсов но сохраняет свою силу на протяжении определенного времени. Продолжительное колдовство подходит для сложных заклинаний с множеством факторов. С помощью ритуалов также можно создавать долгосрочные или даже постоянные эффекты. Продолжительные заклинания требуют такой же серии бросков дайсов как и любое другое Продолжительное действие.

Пока заклинатель колдует продолжительное заклинание, он не может совершать другие действия (даже если Преимущество или другое заклинание в обычном случае позволяют совершать другие действия) и может двигаться не более чем на дистанцию определенную его Скоростью.

Компонент

Продолжительное колдовство требует некоего компонента, ассоциирующегося с Таинством, которое используется для колдовства. Это может быть костяная пыль для Смерти, огонь для Энергии, кровь для Жизни, благовония для Духа или вино для Прайма. До тех пор, пока это вещество ассоциируется у мага с данным Таинством и может быть применено в процессе колдовства (сожжено, разбито, выпито и т.п.) никаких проблем нет, наличие Компонента засчитывается. Если под рукой нет подходящего компонента, заклинатель получает штраф -1 к броску дайсов.

Вид заклинаний: Скрытый или Явный

В зависимости от того, как заклинание изменяет реальность, будет зависеть, сопротивляется реальность этому или нет. Заклинания бывают Скрытыми или Явными. Скрытые заклинание не видны простым смертным и они могут подумать, что случилось простое совпадение или случайность, а не как не магия. Явные же заклинания, как следует из название, отчетливо видны и могут спровоцировать Парадокс.

Скрытая магия

Скрытая магия работает в рамках простой реальности. Все, что вписывается в обычные законы мира, может произойти, пусть в контексте определенных событий произошедшее и может казаться нереальным, но теоретически это произойти могло, пусть с небольшой вероятностью. Таким события, созданные с помощью скрытой магии, чаще всего воспринимаются как совпадения, случайности или совершаются попытки найти другое, правдоподобное объяснение. Скрытые заклинание ориентированы на работу на грани реальностей, создавая как можно меньше сбоев в существовании данной реальности. Они текут как вода, идут по пути наименьшего сопротивления.

Маги предпочитают Скрытые заклинания, так как они действуют весьма тонка, скрывая работу мага. Конечно Пробужденный всегда знает, когда применяется магия, пусть даже и Скрытая, но вот Спящие не обладают такими возможностями, списывая все на определенную цепь событий, случайности или совпадения. Скрытая магия не провоцирует Парадокс, если, конечно, не становится отчетливо нереальной для Спящих. см. "Невероятная Магия" ниже.

Примеры Скрытой магии

Ниже представлены примеры возможной Скрытой магии:

- После того как маг осмотрел раненого, окружающим стало очевидно, что не все так плохо, как казалось только что. По факту, маг просто использовал на раненом заклинание "Исцеление Сердца" из Таинства Жизни, чтобы подлечить его.
- "Как вы узнали, что я тут?" Маг ответил "Просто угадал", хотя на самом деле он использовал заклинание "Предсказание" из Таинства Времени.
- Во время грозы, бандита, нападающего на мага поразила молния. Каковы шансы? Весьма не плохи с заклинанием "Вызов Молнии" из Таинства Энергии.
- После удара, намертво закрытая дверь распаивается. Спящий осматривает замок и оказывается, что он давно прогнул и держался на честном слове. Замок то был хороший, но заклинание мага "Изменить целостность" из Таинства Материи было лучше.
- Мэр города получает сердечный приступ во время ужина в ресторане. Он раньше не страдал заболеваниями сердца, но патологоанатом записал в причине смерти "Естественные причины". Ну не писать же ему что это было заклинание "Подавить другую жизнь" из Таинства Смерти?
- Звучит выстрел, но маг чувствует себя хорошо. Пуля попала в пряжку ремня/флягу/библию или ещё куда-то. Хорошая это штука "Защита Фортуны" из Таинства Судьбы.

ВРЕЗКА

Невероятная магия

Хотя Скрытая магия для Спящих кажется просто совпадением или случайностью, всему есть свой предел, после которого кажется, что совпадения совпадениями, но вот это уже выбивается за рамки реального. Чаще всего такое случается, когда однотипные действия совершаются в одном и том же месте с завидной регулярностью. Когда такое происходит, Скрытая магия становится Невероятной и появляется риск Парадокса. Некоторые маги называют это "эффектом домино".

К примеру, то что молния может ударить в человека, особенно когда бушует гроза и человек стоит на открытом месте - вполне возможно. Если же молния поражает ту же цель дважды - в это поверить уже сложнее. Ну а если молнии поражают несколько целей в одном и том же районе с коротким промежутком времени - в это уже поверить невозможно.

Та линия, когда Скрытое заклинание становится Невероятным - весьма тонка. В общем целом, если Спящий смотрит на результат Скрытой магии и думает про себя "Ого, шансы на это были минимальны" - все нормально, риска инициировать Парадокс нет. Если же Спящий смотрит и думает "Да не может такого быть!", все, линия пройдена. Возможен Парадокс. Решать, когда это произойдет может только Рассказчик, однако маги знают, когда они вот-вот переступят эту черту.

Они чувствуют напряжение реальности и понимают, что ещё немного и все. В игре, Рассказчик обязан предупредить мага, что он рискует переступить черту ещё до того, как игрок совершит бросок дайсов. Игрок может в таком случае отменить свое действие. А может и не отменять.

КОНЕЦ ВРЕЗКИ

Явная магия

В качестве контраста со Скрытой магией, Явная магия оперирует такими явлениями, которые никак не вписываются в законы мира или шансы на проявление таких событий настолько нереальны, что просто не принимаются во внимание. Явная магия зачастую включает в себя четко видимые эффекты. Использующие Явную магию заклинатели могут летать, превращаться в созданий из легенд, метать огонь и молнии и в прямом смысле перевернуть мир с ног на голову. Но реальность сопротивляется такому грубому воздействию. Это сопротивление выражается в Парадоксе. Явная магия не обязательно укажет на мага, как на источник заклинаний (если, конечно, маг не кидает из рук огненные шары или из глаз молнии). Рассказчик решает, могут ли невольные зрители проследить заклинание до его источника или нет.

Примеры Явной магии

Ниже представлены примеры Явных заклинаний:

- Маг создает мерцающую дверь, проходит через нее и исчезает, или просто исчезает в облаке дыма. Он использовал заклинание "Телепортация" Тайнства Пространства.
- Маг возлагает руки на умирающего, его раны затягиваются на глазах а из рук мага вырывается золотой свет, окружающий умирающего. Это то же заклинание "Исцеления Сердца", но при применении к особо тяжелым ранениям оно становится Явным.

- В темном зеркале проявляется изображение далеких мест или событий. Маг использовал заклинание "Гадание" из Таинства Пространства.
- Маг простирает руку в сторону противника и из нее вырывается молния, поражающая противника. Это заклинание "Удар Молнии" из Таинства Энергии.
- Маг парит в воздухе в позе лотоса без использования каких либо вспомогательных средств. Это заклинание "Полет" из Таинства Энергии.
- Маг превращается в животное или фантастическое существо. Это заклинание "Изменение Формы" из Таинства Жизни.
- Просто в воздухе проявляется дух, выполняющий поручение мага. Это заклинание "Материализовать Духа".

ВРЕЗКА

Спрятать магию на виду

Спящие, ставшие свидетелями Явной магии увеличивают шанс появления Парадокса на +2. То же верно и по отношению к Невероятной магии. Однако метод, который использует маг для своих заклинаний может изменить этот штраф. Если Спящий убежден, что он видел не магию, последствия действия какого-либо, пусть и нестандартного прибора или чего-то подобного, этот штраф не накладывается, но заклинание все равно остается Явным и может вызвать Парадокс само по себе.

Чтобы обмануть Спящих, нужно сначала подготовиться и потренироваться. Те кто называет себя магами и выступает в цирке используют различные трюки, чтобы отвлечь зрителя от того, что действительно делает маг. Настоящим магам тоже можно взять что-то подобное на вооружение, колдуя заклинания так, чтобы у окружающих сложилось впечатление, что эффект от него вполне обычен или возможен.

К примеру, маг хочет заманить врага на деревянную платформу, а потом используя магию Смерти 3 уровня "Уничтожить Объект" уничтожить платформу прямо под ногами врага и таким образом отправить его в свободный полет далеко вниз. Вроде бы и скрытое заклинание, но есть множество свидетелей, которые только что стояли или прошли по этой платформе и они абсолютно точно уверены, что она очень крепкая и не поверят внезапному разрушению. Это делает Скрытую магию Невероятной.

Однако, если маг предварительно подготовится и создаст впечатление, что платформа хоть и более-менее устойчива, но может обвалиться в любой момент, тогда Рассказчик может решить что Скрытое заклинание в таком случае не будет Невероятным и не спровоцирует Парадокс.

КОНЕЦ ВРЕЗКИ

Дистанция колдовства: Сенсорная или Симпатическая

Дальность воздействия мага ограничивается лишь его дистанцией восприятия. Естественно, что с помощью магии можно расширить свои чувства на намного большую территорию. У заклинаний есть два типа дистанций: Сенсорная и Симпатическая.

Сенсорные заклинания применяются в радиусе действия обычных, мирских чувств мага (зрение, слух, осязание).

Симпатические заклинания используют Таинство Пространства и расширяют область воздействия мага практически до неограниченных величин, при условии, что маг имеет связь с требуемым местом/объектом/человеком и тому подобным.

Сенсорные заклинания

Большая часть заклинаний используют именно Сенсорный диапазон воздействия. Маг может воздействовать с помощью таких заклинаний на любую цель в пределах досягаемости своих чувств (зрения, слуха или обоняния) и только при условии, что цель действительно находится вживую в этом сенсорном диапазоне (нельзя таким образом воздействовать на диктора в телевизоре или ди-джея по радио). Если есть какие-либо сомнения, относительно того, может ли маг достаточно четко определить местоположение цели, Рассказчик может наложить определенные штрафы к броску дайсов на заклинание. Если маг не может видеть цель, но может ее слышать, применяются те же штрафы, какие описаны в World of Darkness Rulebook на стр. ____ и то же верно, если у мага очень развито обоняние. Тем не мене, ни звук не запах не могут полностью заменить зрение и даже при самой лучшей попытке, маг получает штраф -2.

Цели, которые находятся все ещё в пределах видимости, но очень далеко (типа снайпера на крыше небоскреба) не считаются такими, которые присутствуют в радиусе восприятия мага в живую. В общем целом, маги не могут воздействовать на цели, которые находятся более чем в 200 метрах от мага.

Такие цели, или те, которые маг может видеть или слышать, но которые не находятся в живую в радиусе восприятия мага (диктор по телевидению или ди-джей на радио) требуют для воздействия на них Симпатические заклинания. Для Симпатических заклинаний существует множество штрафов (см.ниже), а для Сенсорных заклинаний никаких штрафов нет, но область воздействия ограничена.

Симпатические заклинания

Студенты Таинства Пространства учат, что расстояние - это иллюзия, которую их магия может преодолеть. Включая Таинство Пространства в свои заклинания, можно достать до чего угодно в мироздании.

Заклинания, которые включают в себя Таинство Пространства для увеличения их зоны воздействия называются симпатическими заклинаниями. Для таких заклинаний есть один общий закон, который маги называют "Подобное притягивает подобное". Призвать дождь по карте местности, гадать на луже чернил с добавлением крови человека, которого требуется увидеть, проткнуть куклу с волосами жертвы иголкой - все это примеры симпатических заклинаний.

Чтобы колдовать симпатическое заклинание, маги должен обладать как минимум 2 уровнем Таинства Пространства и потратить очко Маны. Чем сильнее связь между магом и целью, тем проще колдовать заклинание. Если маг не знает ничего или практически ничего про цель, очень сложно воздействовать на нее. Эта сложность выражается в наложении штрафов на броски дайсов при колдовстве заклинания. Сама дистанция до цели не имеет значения (расстояние - это иллюзия). Вместо это значение имеет связь между заклинателем и целью.

ТАБЛИЦА

Штраф дайсов Связь между магом и целью*

- Сенсорный: Вы можете видеть, слышать или как либо по другому чувствовать свою цель. Это обычное Сенсорное заклинание.

- 2 Глубокая: У вас есть физическая частичка цели, типа волос, ногтей или крови существа, листик от растения или осколок от предмета. Или вы знаете цель очень хорошо, как лучшего друга или близкого члена семьи, любимого домашнего питомца или любимую трубку.

-4 Известная: Вы знаете цель, как своего друга, сотрудника или личную собственность. У вас есть фото или другое изображение цели, или же вы можете видеть цель по телевизору, слышать в телефоне или по радио.

-6 Знакомый: Вы знакомы с целью. Это может быть шапочное знакомство, сотрудник, с которым вы редко видите или личный предмет, который вы использовали однажды.

-8 Сталкивались: Вы сталкивались с целью, к примеру проходили мимо на улице, или когда то трогали предмет.

-10 Представляем: Вы никогда не видели цель, но можете себе представить, как она выглядит. Вы может быть знаете имя цели или физическое описание, или как цель выглядит.

- Неизвестно: Если вы не знаете о цели вообще ничего, вы не можете колдовать на нее симпатическое заклинание. Простое знание, что в городе появился маг-конкурент не даст вам возможности наслать на него проклятье, если вы не знаете конкретно, кто он, что он и так далее.

*Если заклинатель не знает истинное имя цели, сложность симпатического заклинания автоматически падает на два пункта в таблице. Так Глубокая связь становится Знакомой.

Следует помнить, что подобные штрафы, накладываемые на заклинания могут превышать стандартный максимальный штраф в 5 дайсов, так как магия - это очень сложная штука, фактически меняющая законы реальности. Начинающие маги могут спастись только совершением бросков на удачу.

Пример: Арктос хочет поговорить со своим старым наставником Морвраном. Он понятия не имеет, где его наставник находится и ему приходится использовать симпатическую магию, чтобы связаться с Морвраном.

К счастью, у Арктоса есть кольцо Морврана, которое содержит частичку волос наставника - это Глубокая связь. Арктосу нужно обладать 2 уровнем в Таинстве Пространства и 3 в Таинстве Разума чтобы использовать симпатическое заклинание. Также, к броску дайсов следует применить штраф -2 за Глубокую связь.

Имена имеют свою силу. Не зная имени, сложнее воздействовать на человека. При колдовстве симпатических заклинаний лучше проговаривать имя цели (не обязательно громко). Если настоящее имя цели неизвестно, Симпатическая связь автоматически падает на 2 пункта по таблице, что естественно усложняет задачу. Именно по этому маги скрывают свои настоящие имена от других магов, используя только Теневые имена, которые не помогают при симпатической связи. Фактор настоящего имени относится только к людям. Связь с животными, растениями, предметами или местами не требует знания какого либо настоящего названия.

Пример: Как было описано выше, связь Арктоса с наставником рассматривается как Глубокая, но если бы он не знал настоящего имени наставника, связь рассматривалась бы как Знакомый. К счастью он знает, как по настоящему зову наставника и связь остается Глубокой. Позже, Арктос решает связаться с Зеноном. Так как Арктос встречал его всего пару раз, связь рассматривается как Знакомый, что накладывает штраф -6 на бросок дайсов. Но Арктос также не знает, как по настоящему зовут Зенона, так что тип связи падает сразу на 2 пункта в таблице связей и это значит, что связь между Арктосом и Зеноном рассматривается как Представляем (штраф -10).

ВРЕЗКА

Кульτ знаменитостей...

Дополнительно к этим штрафам за слабую симпатическую связь с целью, также существует ещё проблема "метафизического веса" цели. Чем больше людей знают цель (причем не лично) тем сложнее воздействовать на нее. Чем знаменитей цель, чем больше людей "проецируют" на нее свои надежды, любовь, ненависть и тому подобное, тем сложнее наладить стабильную симпатическую связь с ней.

Вычитите очки Преимущества Известности из числа дайсов, которые используются при броске. К примеру, если есть желание воздействовать на Королеву Англии, наложите на бросок штраф -3 за ее Известность 3 уровня. Места и предметы также могут обладать определенной известностью, что также затрудняет возможность воздействия на них.

Рассказчик сам решает, какой штраф наложить в зависимости от известности цели и обычно он не должен превышать -3. Так, к примеру, при попытке воздействовать на дом, в котором жил известный серийный убийца, штраф может составлять -1, а если воздействие идет на корону Российской Империи, то штраф однозначно будет -3. Такому штрафу подвергаются исключительно заклинания, которые должны непосредственно воздействовать на цель. Если заклинание просто показывает местонахождение цели или отправляет ей ментальное сообщение (которое никак не влияет на поведение цели) то на такие воздействия штраф не налагается. Также, штраф за известность не налагается на Сенсорные заклинания.

...и неизвестное

Маги, которые приобрели Преимущество "Исчезновение" также получают аналогичную защиту от симпатических заклинаний, но вместо очков Известности используются очки Исчезновения.

КОНЕЦ ВРЕЗКИ

Тип воздействия, которого добивается маг посредством симпатической связи может быть разным. Если это просто наблюдение целью или что-то типа того, то можно использовать правила, описанные выше. Если же воздействие на цель должно нанести ей какой вред или еще как либо взаимодействовать непосредственно с целью, требуется лучшее знание Таинств (выше на 1 уровень, чем требуемое для нужного заклинания), которые и будут воздействовать непосредственно на цель. Однако требуемый 2 уровень Таинства Пространства остается неизменным.

Пример: Аретуса хочет использовать заклинание 3 уровня Таинства Разума "Психическое Нападение" против ее врага Бахазид. Бахазид не присутствует в сенсорном диапазоне Аретусы и

ей нужно использовать симпатическое заклинание. Для этого требуется уровень Таинства Разума 4 (3 уровень нужен для заклинания "Психическое нападение" +1 за попытку симпатического воздействия этим заклинанием). Аретуса молодой маг и ещё не обладает 4 уровнем Таинства Разума. У нее ничего не получается. Она будет ждать личной встречи с Бахазидом.

Следует помнить, что даже если маг обладает 5 уровнем какого либо Таинства, он может воздействовать на цель только заклинаниями 4 уровня, так как для того, чтобы воздействовать заклинаниями 5 уровня, требуется знание Таинства 6 уровня, которое не существует в природе.

Ну и наконец, следует помнить, что симпатическая связь может стать и обратной. Если маг понял, что на него влияют с помощью симпатической магии, он может попробовать в ответ повлиять на того, кто решил достать мага издалека. (Все штрафы на уровень связи остаются в силе). Таким образом маг-цель может попробовать влиять на мага-заклинателя, и только на него. Маг-цель не может использовать имеющуюся симпатическую связь чтобы повлиять на кого-либо другого, кто никак не относится к этой связи. Связь держится настолько долго, насколько и заклинание, которое установило эту связь.

Пример: Ангрбода решила издалека понаблюдать за Морвраном. К счастью, Морвран в этот момент как раз активировать Магическое Зрение и сразу же засек наблюдение. Он решает кинуть на наблюдателя заклинание Разума 3 уровня "Психическое нападение". Морврону не требуется вплетать в это заклинание 2 уровень Таинства Пространства, так как Ангрбода уже сделала это за него, установив связь, но ему все ещё нужен 4 уровень в Таинстве Разума. У него он есть и Морвран колдует заклинание. Он вычитает штраф за связь, так как раньше они хорошо дружили с Ангрбодой, пока не стали врагами, и его связь считается как Известная (штраф -4).

Недостатки Симпатического колдовства

- Нужно тратить по одно Мане за каждое симпатическое заклинание.
- Маг теряет свою Защиту в процессе колдовства, так как обязан полностью сосредоточиться на цели заклинания, игнорируя то, что окружает персонажа.
- Симпатические заклинания всегда Явные, даже если заклинание в обычном порядке Скрытое (то есть, цель может использовать контрмагию против него).
- Если заклинание непосредственно воздействует на цель, требуется уровень Таинства на 1 выше, чем уровень воздействующего заклинания.
- Заклинание создает двухстороннюю связь между целью и заклинателем, что позволяет цели использовать заклинания против того, кто применил симпатическое заклинание не усложняя его Таинством Пространства 2 уровня.

ВРЕЗКА

Нацеленные заклинания

Маг направляет заклинание непосредственно на Образ цели или целей. Любые препятствия не играют никакой роли до тех пор, пока маг вообще может воспринимать свою цель. Только цель может попробовать сопротивляться заклинаниям.

Однако некоторые заклинания создают определенный магический эффект, который заклинатель направляет непосредственно на физическую оболочку цели, типа магической стрелы. Такие заклинания называются Нацеленными. Только мгновенные заклинания могут быть нацеленными. В описании заклинания указывается, нацеленное оно или нет.

Нацеленные заклинания воздействуют непосредственно на физическую оболочку цели а не на ее Образ и цель при этом не может сопротивляться магии, но может использовать контрмагию. Но при этом учитывается броня цели и подобные модификаторы, типа укрытия, в общем, такие же, как и при использовании огнестрельного оружия.

Цель не получает бонуса от своей Защиты (если в описании заклинания не указано обратное), кроме как в ближнем бою. Броня эффективна только тогда, когда она может предотвратить урон. К примеру, бронежилет может помочь от каменного снаряда но вряд ли спасет от удара молнией или огнем.

- Укрытие или броня цели могут наложить штраф на бросок дайсов заклинателя до -2. Если цель и заклинатель находятся в ближнем бою, то цель может использовать свою Защиту, а заклинатель получает бонус +2 за близость цели.

- Заклинатель также получает штраф за дистанцию до цели. Ближняя дистанция равна Гнозис x 10 мага. Средняя дистанция вдвое больше, чем ближняя дистанция, а дальняя дистанция вдвое больше чем средняя. К примеру, Гнозис Арктоса равняется 3 и дает ему Ближнюю дистанцию равную 30 метрам, среднюю равную 60 метрам и дальнюю равную 120 метрам (что примерно равно дистанциям применения тяжелого пистолета).

- В зависимости от эффекта заклинания, маг может решить поразить несколько целей (если это град камней, большой огненный шар и т.п.). Если Рассказчик решает, что это действительно возможно, то маг может попробовать поразить сразу несколько целей, которые должны находится не далее чем в 3х метрах друг от друга. Персонаж получает штраф -2 к броску дайсов за каждую дополнительную цель.

- Нацеленные заклинания нельзя использовать с помощью симпатической связи ни заклинателю ни цели.

- Даже неудача при колдовстве нацеленного заклинания все равно активирует заклинание, просто маг мажет мимо цели, попадая в цель, которую определяет Рассказчик. Это может быть машина, за которой спряталась цель или же окно в доме за целью.

КОНЕЦ ВРЕЗКИ

Бросок дайсов при колдовстве

Как только заклинание выбрано, его метод, действие, вид и дистанция определены, требуется совершить бросок дайсов.

Выученное заклинание

Когда маг колдует Выученное заклинание, игрок совершает бросок дайсов, кол-во которых базируется на сумме Атрибут + Навык + Таинство, используя Атрибуты, Навыки и Таинства, указанные в описании Выученного заклинания.

Атрибут отображает сырую, голую силу мага, Навык отображает принципы, заложенные в заклинание, а Таинство отображает уровень понимания магом феноменов, которыми и управляет заклинание. При использовании Соединенных заклинаний, используется высший из доступных уровней Таинств.

Следует помнить, что Специализация в Навыках не влияет на колдовство Выученных заклинаний. Маг со Специализацией в Оккультизме (Проклятья) не получает бонус +1 к броску дайсов когда колдует проклятия, даже если для броска используется Навык Оккультизм. Тем не менее, маги могут использовать Выученные в их Ордене Специализации. см.Выученные Специализации на стр._____.

Импровизированное Заклинание

Когда маг колдует Импровизированное заклинание, игрок совершает бросок дайсов, кол-во которых основано на сумме Гнозис + Таинство.

Гнозис отображает знания мага о сверхъестественном и способность создавать изменения реальности. Это голая сила магии.

Таинство показывает познание магов феномена, которым управляет заклинание. Когда колдуется Соединенное заклинание, используется высшее значение Таинства мага.

ВРЕЗКА

Слова Силы

Каждое заклинание может быть произнесено или написано на Атлантиском языке. Этот язык уже давно никто не знает так хорошо, чтобы разговаривать на нем бегло, но многие фразы и слова из него до сих пор активно используются магами в их заклинаниях. Маги верят в то, что этот язык, как первичный язык мира обладает определенной силой. Считается, что именно на нем общаются Экзархи и Оракулы. Если заклинание колдуется с использованием Атлантиских слов или фраз, оно усиливается.

Для начала, маг должен знать этот язык (см. "Высшая Речь" на стр. ____). Если он знает Высшую речь, он может в качестве мгновенного действия, на ходу, который предшествует ходу, в котором будет применяться заклинание начать проговаривать слова или фразы Атлантиского языка, настраиваясь магию. Если он делает это, то получает бонус +2 к заклинанию, которое маг начнет колдовать на следующем ходу. Это относится только к заклинаниям, которые колдуются мгновенно. Для Продолжительного колдовства маг должен предварительно "камлать" на Атлантиском языке не менее полчаса, чтобы получить бонус +2.

Маг должен говорить по меньшей мере громким шепотом, так чтобы находящиеся рядом с ним могли услышать, что он там бормочет с помощью успешного броска Сообразительность + Самообладание. Громкие звуки могут наложить штраф на эту проверку, а абсолютная тишина, наоборот, может дать бонус, чтобы услышать, что бормочет маг. Пока маг бормочет слова на Атлантиском он утрачивает свою защиту и может передвигаться только со своей базовой Скоростью (не может бегать). Следует помнить, если после того, как маг проговорил слова на Атлантиском и его услышали окружающие, он использует Скрытое заклинание, Спящие могут и не поверить, что это было совпадение, что автоматически может увеличить риск возникновения Парадокса.

КОНЕЦ ВРЕЗКИ

Факторы заклинаний

Все вышеперечисленные правила верны только для большинства стандартных видов заклинаний типа "это заклинание наносит урон одиночной цели в очень короткий период времени"

Однако маг может использовать свое воображение для того, чтобы заклинание вызывало пламя, которое будет гореть на определенной области на протяжении целого дня.

Такие элементы заклинаний как: кол-во целей заклинания, зона поражения, длительность заклинания или просто мощь заклинания называются факторами заклинания и маг может изменять их по собственному желанию. Заклинания ограничены только силой и знаниями мага.

Эффективность заклинания - это отображения силы заклинания. Для заклинаний, которые наносят урон это собственно наносимый урон. Для других заклинаний Эффективность бывает разной. Эффективность также влияет на то, сможет ли другой маг использовать контрзаклинание против данного заклинания или развеять его.

Цель - это существо, объект или несколько существ или объектов, которых поражает заклинание. По умолчанию цель одна: одно живое существо или объект размером не более 20 или небольшая зона. Для воздействия на большие существа/объекты или на большую площадь требуется добавлять дополнительные факторы цели.

Длительность - отображает то, как долго действует заклинание. По умолчанию, длительность большинства заклинаний составляет один ход (для кратковременных заклинаний) или одну сцену (для продолжительных заклинаний). Когда заканчивается срок действия - заклинание прекращает свое действие. Любой маг может увеличить разнообразные факторы заклинания, хотя и сделать он это может за счет получения штрафа к броску дайсов (для мгновенных заклинаний) или увеличению требуемых успехов (для продолжительных заклинаний). Маг который больше разбирается в Таинстве (на 1 уровень выше, чем используется в заклинании) может увеличить его факторы до более эффективных значений, как описано ниже.

Сначала может показаться что применение всех этих факторов - сложное дело, но их применение не обязательно. Маг может не применять какие-либо факторы для стандартного заклинания, но он должен знать, что у него есть эта возможность. Начинающие игроки могут захотеть подождать пока они наберутся опыта в системе магии, прежде чем начнут использовать факторы заклинаний.

Мгновенное колдовство

По описанию заклинания можно понять, какой его фактор является основным. То на что влияют дополнительные успехи и является основным фактором. Один успех дает заклинанию следующие факторы:

Эффективность: 1 очко

Цель: Одна (размер 20 или меньше), или окружность радиусом не более 1 метра или определенная зона не более 5 квадратных метров.

Продолжительности: Один ход (3 секунды) для кратковременных заклинаний или 1 час или сцена для продолжительных заклинаний. Дополнительные успехи влияют только на основной фактор заклинания. Чтобы увеличить другие факторы заклинания вы должны применить штраф к броску дайсов ещё до использования заклинания (и соответственно до броска дайсов).

Эффективность

Эффективность показывает силу заклинания, его "обороноспособность" против эффектов развеивания, обнаружения или контрзаклинаний. Даже если для успешного применения заклинания требуется всего единица Эффективности, заклинатель может захотеть увеличить эту эффективность, так как предполагает что цель может использовать контрзаклинание или попытаться развеять заклинание мага. Заклинания с основным фактором Цель или Длительность (то есть успехи влияют только на какой то из этих факторов) получают Эффективность по

умолчанию 1, что делает их легкой целью для контрзаклинаний или развеивания, даже если заклинателю очень повезло (множество успехов). То есть, такое заклинание может одновременно поражать множество целей или длится очень долго, но быть очень слабым против контрзаклинаний или эффектов развеивания.

Эффективность является основным фактором для тех заклинаний, дополнительные успехи которых не влияют на кол-во целей (или зону воздействия) или длительность заклинания. В таком варианте, все дополнительные успехи влияют на Эффективность заклинания.

ТАБЛИЦА

Эффективность Штраф дайсов

1 Нет (базовый успех)

2 -2

3 -4

4 -6

5 -8*

*Дальнейшее увеличение Эффективности добавляет к штрафу по 2 единицы за каждый следующий уровень Эффективности. К примеру Эффективность 6 наложит штраф -10 к броску дайсов.

Цель

Целью заклинания является одно или более существ или объектов. Магия направлена непосредственно на Образ цели, проникая сквозь любые препятствия.

Рассматриваются два вопроса: Сколько целей может быть поражено и насколько большой может быть каждая из них?

ТАБЛИЦА

Количество целей Штраф дайсов

Одна Нет (базовый успех)

Две -2

Четыре -4

Восемь -6

16 -8*

* Каждое следующее удвоение целей накладывает дополнительный штраф -2 к броску дайсов. К примеру, чтобы поразить 32 цели, штраф будет составлять -10.

Размер

Когда маг знает, кто станет целью его заклинания, ему нужно определить самую крупную цель в группе. Цели большого размера (больше, чем самосвал) требуют дополнительного контроля заклинания.

Размер большей цели Штраф дайсов

20 или менее Нет (базовый успех)

21-30 -2

31-40 -4

41-50 -6

51-60 -8*

*Дальнейшее увеличение цели увеличивает штраф на 2 за каждые +10 единиц Размера. К примеру, размер цели 61-70, значит штраф будет составлять -10.

Зона поражения

Вместо одной или более определенных целей, такие заклинания воздействуют на определенную круглую область, формируемую вокруг обозначенной точки начала действия заклинания с четко определенным радиусом или объемом воздействия (т.е. воздействие идет в плоской или объемной проекции). Заклинание воздействует на любое живое или неживое существо которое попадет в радиус или объем воздействия, будь это друг или враг. Маг не может определить конкретные цели, которые будет поражать/не поражать заклинание в области действия.

ТАБЛИЦА

Радиус или Объем Штраф дайсов

1 метр радиус или 5 куб.м. Нет (базовый успех)

2-х м.радиус или 10 куб.м. -2

4-х м.радиус или 20 куб.м. -4

8-ми. м.радиус или 40 куб.м. -6

16-ти м.радиус или 80 куб.м. -8*

*Каждое последующее удвоение радиуса или объема воздействия накладывают дополнительный штраф -2. К примеру 32 метровый радиус или 160 куб.м. объем воздействия даст общий штраф -10 к броскам дайсов.

Примечание: центральная точка воздействия такого заклинания должны быть в сенсорном диапазоне мага. В большинстве случаев, это означает что маг должен видеть эту точку, однако он также может ориентироваться и на слух. В противном случае маг должен использовать симпатическую магию (Пространство 2 уровня) чтобы наложить заклинание на некую точку, которая находится вне его сенсорного диапазона.

Продвинутая зона воздействия: Если кол-во успехов заклинания больше хотя бы на один, чем требуемое число, маг может увеличить радиус или объем воздействия заклинания.

ТАБЛИЦА

Радиус или Объем Штраф дайсов

1 м.радиус 5 куб.м. Нет (базовый успех)

4-х м.радиус 20 куб.м -2

16-ти м.радиус 80 куб.м. -4

64-х м.радиус 320 куб.м. -6

256-ти м.радиус 1280 куб.м. -8*

*Последующие увеличения радиуса или объема дают доп.штраф -2 за каждое повышение в 4 раза радиуса или объема. К примеру для воздействия на радиус 1024 метра или 5120 куб.м. штраф будет составлять -10 к броску дайсов.

Маг может изменить заклинание, которое в обычном варианте поражало одну или несколько целей в заклинание, которое будет воздействовать на определенный радиус или объем. Его уровень Таинства для этого должен хотя бы на 1 превышать требуемый уровень Таинства для заклинания и также маг должен потратить при этом 1 Ману в процессе колдовства.

Длительность

Выделяют 4 типа Длительности заклинаний: Постоянные, концентрация, кратковременные и продолжительные. В описании заклинаний указана базовая Длительность каждого из них.

Постоянные

Постоянный эффект заклинания является естественной частью реальности. Он не имеет определенной Длительности и действует до тех пор, пока это естественно для него. К примеру, заклинание которое создает огонь в указанной точке. Огонь будет гореть до тех пор, пока не будет потушен или в зоне действия уже нечему будет гореть.

Полученные от заклинания физические раны тоже вполне вписываются в реальность и имеют Постоянный эффект, то есть не затянутся, после того как заклинание прекратит свое действие, то самое верно и для лечения. Если исцелить раны, они не откроются вновь, после окончания лечения.

Основанные на концентрации, кратковременные или продолжительные заклинания изменяют сами законы мироздания и именно и именно по этому обладают граничным временем воздействия, после которого реальность восстанавливает все как было.

Заклинание, которые имеют Постоянный эффект не влияют на максимальное кол-во заклинаний, которое может поддерживать одновременно маг.

Концентрация

Заклинания основанные на концентрации длятся так долго, сколько маг сможет или захочет удерживать концентрацию. Маг не может совершать каких-либо других действий и может передвигаться только со своей базовой скоростью (не может бежать). Кроме того, маг теряет всю свою защиту, но все ещё может спрятаться за укрытие от дальнобойных атак. Если маг подвергается нападению, он должен совершить бросок Решительность + Самообладание чтобы не утратить концентрацию.

Если маг прекращает концентрацию, не важно, по какой причине, заклинание заканчивает свое действие. Исключением из правил может быть момент, в котором заклинатель продлевает Длительность заклинания. В таком случае, после прекращения концентрации, заклинание ещё действует определенное время. Маг не может продолжить концентрироваться на этом же заклинании ещё раз после того, как прекратил, даже если оно ещё действует.

Следует помнить, что маг не может использовать метод концентрации при использовании Нацеленных заклинаний.

Кратковременные заклинания

Обычная длительность кратковременного заклинания составляет 1 ход.

ТАБЛИЦА

Длительность Штраф Дайсов

1 ход - Нет (базовый успех)

2 хода - 2

3 хода - 4

5 ходов - 6

10 ходов - 8*

*Добавляйте к штрафу ещё -2 за каждые дополнительные +10 ходов. К примеру, кратковременное заклинание с Длительностью 20 ходов получит штраф -10.

Продолжительные заклинания

Продолжительное заклинание в обычном случае действует одну сцену или один час.

ТАБЛИЦА

Длительность Штраф Дайсов

Одна сцена/час - Нет (базовый успех)

2 часа -2

12 часов -4

24 часа -6

Два дня -8*

*Добавляйте штраф -2 за каждые следующие +2 дня. К примеру, продолжительное заклинание, которое будет действовать 4 дня, получит штраф -10.

Продвинутая Продолжительность: Если у мага есть более высокий уровень Таинства, чем тот, который требуется для колдовства нужного заклинания, он может ещё сильнее продлевать Длительность этого заклинания.

ТАБЛИЦА

Длительность Штраф дайсов

Одна сцена/час - Нет (базовый успех)

24 часа -2

Два дня -4

Одна неделя -6

Один месяц -8

Неограниченно -10

*Заклинание обладает неограниченной длительностью пока не будет отменено или развеяно. Однако живые существа растут и изменяются, так что невозможно накладывать такие Неограниченные заклинания на живые существа.

Явное заклинание с Длительностью больше чем один час или одна сцена может быть рассеяно с помощью эффекта Неверия Спящих. См."Неверие" на стр.____.

ВРЕЗКА

Атлантические Руны

Также как и Атлантический Язык, Атлантическая письменность также обладает определенной силой. Если использовать Атлантические руны при колдовстве продолжительного заклинания, они автоматически увеличивают Длительность такого заклинания на +1 не налагая каких либо штрафов на заклинателя. Если продолжительное заклинание воздействует на определенную область, то эта область должна быть по периметру окружена такими рунами. Заклинания которые имеют Постоянную длительность или длительность на основе концентрации нельзя усиливать рунами.

Заклинатель должен лично нарисовать/начертить/вырезать/выгравировать и т.п.руны не менее чем за один день до колдовства требуемого заклинания. Этот процесс требует как минимум мгновенного действия и успешной проверки Ловкость + Ремесло. Маги не могут использовать предварительно подготовленные руны или напечатанные руны или ещё что либо подобное. Каждая руна должна быть рукотворной и своевременной.

Чаще всего руны используют в продолжительных магических ритуалах, типа защитного круга и очень редко используют непосредственно в бою, разве что маг предварительно пометил рунами цель или область. Маги, которые знают Высшую Речь могут определить руны и соответственно избегать их.

Недостатком такого метода является тот факт, что если одна или несколько рун были стерты или перемещены, заклинание "ставится на паузу". Оно перестает действовать до тех пор, пока заклинатель не возобновит руну/руны или не вернет их на место. После этого заклинание продолжает свое действие, но все то время пока заклинатель восстанавливает руны считается как время действия заклинания, даже если оно было в то время "на паузе".

Маги обычно наносят руны на предмет, который они хотят заколдовать.

КОНЕЦ ВРЕЗКИ

Продолжительное колдовство

Легенды и сказки рассказывают о ведьмах, которые по три часа стоят возле котла с кипящим магическим зельем, о колдунах, днями выписывающих на стенах слова силы, мистиках, проводящих недели в состоянии медитации и подобных персонажах. Это все примеры Продолжительного колдовства, которое также называется ритуальной магией. Для успешного

применения такой магии требуется накопить определенное количество успехов в процессе бросков, совершаемых через определенные временные промежутки.

Первый успех дает заклинанию 1 очко Эффективности, одну цель заклинания и один ход (одна сцена/час) длительности. Дополнительные успехи повышают определенные бонусы заклинанию. Для определения необходимого количества успехов используйте приведенную ниже таблицу.

Продолжительное заклинание не активируется до тех пор, пока не будет накоплено требуемое количество успехов.

ТАБЛИЦА

Эффективность

Эффективность Требуемое число успехов

1 Базовый успех

2 +1 успех

3 +2 успеха

4 +3 успеха

5 +4 успеха*

*Каждый новый уровень Эффективности требует ещё одного дополнительного успеха.

ТАБЛИЦА

Цель

Количество целей Требуемое число успехов

Одна - Нет (базовый успех)

Две +1 успех

Четыре + 2 успеха

Восемь +3 успеха

16 +4 успеха

*За каждый последующий успех удваивайте количество целей заклинания. К примеру, чтобы воздействовать сразу на 32 цели, требуется +5 успехов.

ТАБЛИЦА

Размер

Размер самой большой цели заклинания Требуемое число успехов

20 или меньше Базовый успех

21-30 +1 успех

31-40 +2 успеха

41-50 +3 успеха

51-60 +4 успеха*

*Добавляйте по +10 к размеру за каждый следующий успех. К примеру, цель размером 61-70 требует +5 успехов.

ТАБЛИЦА

Зона поражения

Радиус или объем Требуемое число успехов

1-м радиус/5 м3 Базовый успех

2-м радиус/10 м3 +1 успех

4-м радиус/20 м3 +2 успеха

8-м радиус/40 м3 +3 успеха

16-м радиус/80 м3 +4 успеха*

*За каждый следующий дополнительный успех удваивайте радиус или объем.

Продвинутая зона воздействия: Если у мага уровень Таинства выше хотя бы на один, чем тот, который требуется для заклинания, он может увеличивать зону воздействия по более продвинутым правилам:

ТАБЛИЦА

Радиус или Объем Требуемое число успехов

1-м радиус/5 м3 Базовый успех

4-м радиус/20 м3 +1 успех

16-м радиус/80 м3 +2 успеха

64-м радиус/320 м3 +3 успеха

256-м радиус/1280 м3 +4 успеха*

*Каждый следующий дополнительный успех увеличивает радиус или объем в 4 раза. К примеру, 1024-м радиус или 5120 м3 объема требует +5 успехов.

ТАБЛИЦА

Длительность

Кратковременные заклинания

Длительность Требуемое число успехов

1 ход Базовый успех

2 хода +1 успеха

3 хода +2 успеха

5 ходов +3 успеха

10 ходов +4 успеха*

*Каждый следующий дополнительный успех увеличивает длительность на +10 ходов. Так, чтобы кратковременное заклинание действовало 20 ходов, требуется +5 успехов.

ТАБЛИЦА

Продолжительные заклинания

Длительность Требуемое число успехов

Одна сцена/час Базовый успех

2 часа +1 успех

12 часов +2 успеха

24 часа +3 успеха

2 дня +4 успеха*

*Каждый дополнительный успех увеличивает длительность ещё на +2 дня. Так, продолжительное заклинание, которое будет работать 4 дня требует +5 успехов.

Продвинутая продолжительность: Если у мага есть уровень Таинства хотя бы на один превышающий уровень, требуемый для заклинания, он может продлевать длительность заклинания по более продвинутым правилам:

ТАБЛИЦА

Длительность Требуемое число успехов

Одна сцена/час Базовый успех

24 часа +1 успех

2 дня +2 успеха

1 неделя +3 успеха

1 месяц +4 успеха

Неограниченно* +5 успехов

*Заклинание действует неограниченное количество времени или пока не будет отменено или рассеяно. Нельзя применять на живые цели, так как они растут и изменяются постоянно в отличии от заклинания.

ВРЕЗКА

Отказ от контроля заклинаний

У каждого мага есть определенный лимит одновременно действующих заклинаний, которые он может поддерживать. Этот лимит основан на Гнозисе персонажа. Маг может отказаться от контроля какого либо определенного своего заклинания. В таком случае заклинание начинает действовать само по себе пока не закончит свое действие тем или иным образом. Для того, чтобы отказаться от контроля заклинания нужно пожертвовать уровнем Воли (его можно восстановить за 8 очков опыта). Если маг совершает такое действие, то все действия по отношению к этому заклинанию совершаются, как если бы это было заклинание другого мага. Маги обычно отказываются от контроля заклинаний с неограниченным сроком действия и крайне редко от заклинаний, которые и так развеяться со временем из за высокой стоимости отказа.

КОНЕЦ ВРЕЗКИ

Быстрое колдовство в Ритуальное колдовство

Иногда бывает так, что магу нужно наколдовать какое либо заклинание, а количество штрафов не позволяет это сделать по какой либо причине. Но это не может остановить истинного Пробужденного. Маг может колдовать мгновенные заклинания как продолжительные, проводя определенны ритуал и набирая требуемое количество успехов не одним броском, а целой серией, что в конечном итоге позволит магу добиться желаемого. Следует заметить, что маг может колдовать мгновенные заклинания как продолжительные, но ни как не на оборот. Колдовать продолжительные заклинания как мгновенные невозможно.

Пример: Арктос хочет наколдовать импровизированное заклинание 2 уровня Энергии "Контроль Света" так чтобы его фонарик светил ярче 24 часа. С его Гнозисом 3 + Энергией 3 он получает 6 дайсов для броска. Но 24-х часовой срок действия также накладывает штраф -6 к броску, что автоматически сводит его бросок к "Броску на удачу". Это не приемлемо для Арктоса. Он решает колдовать это заклинание как Продолжительное колдовство что требует броска 1 раз в час

(учитывая его Гнозис 3) но предоставляет больше шансов на успех. Для того, чтобы заклинание действовало 24 часа требуется дополнительные 3 успеха. Так как Арктосу не требуется Эффективность заклинания больше 1, общее число требуемых успехов составляет 4. С его 6 дайсами для броска, ему может повести и с первого броска, но больше вероятность, что успех будет достигнут со второго, а то и третьего броска (два или три часа колдовства).

Маг может решить прекратить раньше и сделать заклинание более слабым или все таки набрать требуемое число успехов. В любом случае, требуется потратить очко Воли, чтобы зафиксировать результат измененного заклинания в Образе этого заклинания. Количество времени между бросками определяется уровнем Гнозиса мага.

ТАБЛИЦА

Гнозис Время между бросками

1-2 3 часа

3-4 1 час

5-6 30 минут

7-8 10 минут

9-10 1 минута

Броски должны совершаться непрерывно. Маг может отдыхать не больше чем 10 минут между бросками за каждый уровень Гнозиса. Именно по этому, маги которые колдуют очень сложные и продолжительные заклинания иногда страдают от последствий усталости (см.стр.____ World of Darkness Rulebook). Маг, который не может вовремя продолжить колдовать теряет все накопленные успехи и вынужден начинать все заново. Иногда маги используют Таинства Жизни или Разума чтобы укрепить свой организм перед продолжительными ритуалами.

Сопротивление против Магии

Прежде чем совершен бросок дайсов для колдовства, следует учитывать любое сопротивление, которым обладает цель, и как оно повлияет на бросок дайсов и исход колдовства. Живые существа обладают в той или иной мере природной сопротивляемостью, т.к. их Образы сопротивляются влиянию извне. Смотрите описание заклинаний для понимания того, если ли возможность от них защититься.

Есть два типа природной защиты против магии: "Состязательное" сопротивление и "автоматическое" сопротивление. Маги также могут использовать контрзаклинания для получения дополнительной защиты от магии. см. "Контрмагия" на стр.____.

Цель может не сопротивляться заклинанию, но она должна сознательно сделать этот выбор. Магию Разума невозможно использовать для того, чтобы заставить цель не сопротивляться. (Конечно, цель может считать что маг колдует на нее какое-то полезное заклинание и не сопротивляться, даже не представляя, что маг может предать ее).

Состязательное Сопротивление

Некоторые заклинания позволяют цели совершить состязательный бросок дайсов для предотвращения магического воздействия. Это называется рефлекторным броском, совершаемым сразу же после броска заклинателя. Если кол-во успехов такого броска равно или больше, чем кол-во успехов заклинателя - заклинание не воздействует на цель.

В описании заклинания указано, какой из Атрибутов используется для сопротивления. Самообладание может использоваться против заклинаний, влияющих на эмоции цели или на заклинания, которые могут каким-либо образом запутать его восприятие действительности. Решительность может быть использована против ментальных эффектов заклинаний, таких как контроль разума или других заклинаний, которые могут воздействовать на волю персонажа. Для противодействия таким заклинаниям, которые поражают цель физически может использоваться Выносливость. Гнозис мага добавляется к любому такому броску, что делает его более сложной мишенью, чем Спящие.

Состязательный бросок: Атрибут Сопротивления + Гнозис

Если цель понимает, что подвергается магическому нападению, она может потратить очко Воли и получить бонус +3 к броску.

Результаты броска

Критическая неудача: Заклинание без каких либо ограничений воздействует на цель, но его эффекты становятся более сильными. Боль становится сильнее, гипноз глубже и так далее. Рассказчик может также решить что цель теряет этот или следующих ход, так как полностью сконцентрировалась на противодействии заклинанию.

Неудача: Заклинание действует на цель.

Успех: Если количество успехов больше или равно количеству успехов заклинателя, заклинание не воздействует на цель (или заклинатель на набирает на это ходу ни одного успеха, если использует продолжительное колдовство).

Исключительный успех: То же, что и обычный успех.

Автоматическое сопротивление

Размер Атрибута Сопротивления цели вычитается из кол-ва дайсов, бросок которых совершается при колдовстве заклинания. В описании заклинаний указано, какой конкретно Атрибут нужно

использовать для конкретного заклинания. Если заклинание воздействует сразу на несколько целей, то используется Атрибут той цели, у которой он наивысший. То есть, если используется магия Разума против трех целей Решительность которых составляет 2,3 и 5, используется Атрибут 5, накладывая штраф -5 на бросок дайсов. Для продолжительных заклинаний штраф используется на каждый бросок дайсов. Если цель понимает, что на неё сейчас будут воздействовать магией, она может потратить очко Воли и получить бонус +2 к Сопротивлению.

ВРЕЗКА

Сверхъестественный конфликт

Естественно, что в ходе истории маг может столкнуться со сверхъестественными существами типа вампиров, оборотней или ещё каким либо. Если наступает конфликт интересов между ними, то происходит столкновение, которое решит, кто сильнее.

В этой книге в основном рассматриваются ситуации противостояния магов с обычными людьми или с другими магами и вполне естественно, что защита от магии у обычного человека будет слабее, чем у другого мага.

Так что же происходит, если маг сталкивается с другими сверхъестественными существами и подвергается воздействию их сил?

Там где имеет место быть состязательный бросок дайсов маг использует бросок Атрибута Сопротивления + Гнозис.

Для противодействия физическим эффектами Атрибутом Сопротивления является Выносливость.

Против ментальных эффектов используется Решительность, а против эмоционального воздействия нужно использовать Самообладание.

К примеру, если вампир пытается загипнотизировать вашего мага, совершите состязательный бросок Решительность + Гнозис чтобы сопротивляться. Если оборотень желает по запаху определить, врет ли вы или нет (есть у них такая сверхъестественная способность) то совершите состязательный бросок Самообладания + Гнозис чтобы противодействовать. В любом случае, следуйте всем другим правилам описывающим силы.

Рассказчик может использовать это общее правило когда персонажи сталкиваются с монстрами, которых придумал сам Рассказчик или когда его игра пересекается с Werewolf: The Forsaken, Vampire: The Requiem или любой другой линейкой игр.

Следует помнить, что если в описании используемой сверхъестественным существом силы не подразумевается никакого состязательного броска, то он и не совершается. К примеру, оборотень пытается воздействовать на мага своей силой, которая не подразумевает состязательного броска, а вместо этого из броска дайсов оборотня вычитается какой либо атрибут цели. В таком случае, состязательный бросок не используется, на бросок оборотня просто налагается указанный штраф.

И кстати, не только маг получает бонус от своего Гнозиса при сопротивлении воздействию сверхъестественных существ. Они в свою очередь тоже получают определенные бонусы, основанные на их сущности. Подробнее эти бонусы описаны в соответствующих книгах правил, таких как Werewolf: The Forsaken, Vampire: The Requiem и других аналогичных.

Контрмагия

Маги имеют способность противодействовать многим заклинаниям, особенно тем, которые направлены на них лично. Контрмагия является дополнением к любой форме Магического сопротивления, описанного выше. Контрмагия используется до совершения состязательных бросков дайсов относительно применяемого заклинания.

У мага есть 3 разных способа Контрмагии: "Рассеять Магию" (см.стр.____), который позволяет отменять действие существующих заклинаний; "Магический Щит" (см.стр.____), который защищает самого мага от других заклинаний; и "Контрзаклинание" (см.ниже), который позволяет магу блокировать атакующее заклинание с помощью специального заклинания. Первые два метода доступны только при изученном Таинстве Прайма. "Контрзаклинание" требует только 1 уровня в том Таинстве, заклинание которого нужно отбить.

Контрзаклинание (Один уровень в Таинстве, к которому принадлежит атакующее заклинание).

Маг создает Образ помех, которые могут ослабить или вообще отменить заклинание.

Практика: Экранирование

Действие: Мгновенное состязательное; успешность зависит от Эффективности целевого заклинания.

Длительность: Постоянное

Вид: Скрытое

Маназатраты: 1 Мана

Когда кто-либо направляет Явное заклинание на мага или другую цель, которую маг хочет защитить, маг может создать контрзаклинание, которое в свою очередь создаст магические помехи, ослабляющие или вообще отменяющие атакующее заклинание, также, как препятствия могут

использоваться как укрытие против дальнобойных атак. Маг должен обладать Магическим зрением, чтобы успеть определить атакующее заклинание. Также, как и действие Уклонения, он может использовать Контрзаклинание против Явных заклинаний с большей инициативой чем противник (Но маг не может использовать контрзаклинание, если он уже совершал действия на этом ходу. См. "Уклонение" на стр. ____ Книги Тьмы, для прояснения порядка Инициативы). Маг также может использовать Контрзаклинание против Симпатических заклинаний, которые направлены непосредственно на него (не на цель, которую маг хотел бы защитить) ощущая канал симпатической связи, устанавливаемый Симпатическим заклинанием (все равно нужно Магическое Зрение).

Успешность контрзаклинания противодействует Эффективности целевого заклинания. Если у целевого заклинания не осталось очков Эффективности, заклинание отменяется полностью. Если осталось хотя бы одно очко Эффективности, заклинание все равно воздействует на свою цель исходя из оставшейся Эффективности. В обычном порядке нельзя использовать Контрзаклинание против Скрытых заклинаний, т.к. магу нужно сначала определить это Скрытое заклинание согласно правил. (см. "Исследование Заклинаний" на стр. ____). В обычном бою невозможно в один ход определить Скрытое заклинание и противодействовать ему, но некоторые варианты применения Таинства Времени могут позволить это сделать. Явные заклинания не требуется "Изучать" т.к. они и так отчетливо отображают свою суть.

Заклинание направленное одновременно на несколько целей не требуется отбивать отдельно для каждой цели. Достаточно будет всего одного успешного контрзаклинания чтобы предотвратить эффект такого заклинания против всех целей.

Маг, который применяет Контрзаклинание должен обладать хотя бы 1 уровнем в Таинстве, к которому принадлежит атакующее заклинание. Для примера, если следует применить Контрзаклинание к Соединенному заклинанию, основанному на Таинстве Разума 3 уровня и Таинстве Жизни 2 уровня, магу нужен хотя бы один уровень в Разуме или Жизни, но не в обоих одновременно. Если нет этого уровня в нужном Таинстве, значит маг не может использовать Контрзаклинание против целевого заклинания. Контрзаклинание может стать Выученным заклинанием (нужно использовать Навык Оккультизма для расчета кол-ва бросаемых дайсов), но в таком случае следует делать Контрзаклинание для каждого отдельного Таинства. То есть, чтобы уметь сопротивляться всем заклинаниям, нужно иметь в каждом Таинстве как минимум 1 уровень. А если есть желание сделать Контрзаклинание Выученным, то следует создавать сразу 10 Выученных заклинаний (и тратить соответствующее кол-во очков опыта). По одному на каждое Таинство.

Маг, Прайм которого прокачан до 2 уровня может использовать "Контрзаклинание Прайм" чтобы противодействовать абсолютно любому заклинанию, не взирая на Таинства. Кроме того, это контрзаклинание также позволяет противодействовать скрытым заклинаниям (если у мага есть Магическое Зрение), без необходимости предварительной идентификации такого скрытого заклинания.

Вызов Парадокса

Когда маг наконец определился со всеми параметрами и заклинаниями и решил применить мгновенное заклинание, но до того, как он совершил бросок дайсов на заклинание, Рассказчик проверяет возможность возникновения Парадокса. Если игрок колдует Продолжительное заклинание, то бросок на Парадокс совершает после применения заклинания (если оно вообще было успешно применено).

Парадокс может возникнуть в следующих ситуациях:

- Если маг колдует Явное заклинание
- Если маг колдует Скрытое заклинание, свидетелем чему становится Спящий, который считает что происходящее невозможно.

В любом из этих вариантов Рассказчик совершает бросок дайсов на Парадокс, проверяя, вызвали ли его действия игрока. Кол-во дайсов, бросааемых на Парадокс зависит от Гнозиса персонажа.

ТАБЛИЦА

Гнозис Бросок дайсов на Парадокс

1	1 дайс
2	1 дайс
3	2 дайса
4	2 дайса
5	3 дайса
6	3 дайса
7	4 дайса
8	4 дайса
9	5 дайсов
10	5 дайсов

Также, кол-во дайсов для броска на Парадокс может изменяться под воздействием различных модификаторов, включая предыдущие успешные броски на Парадокс. Чем больше раз совершаются броски на Парадокс, тем больше дайсов используется следующий раз.

ТАБЛИЦА

Общий модификатор Ситуация

+1 к следующему броску на Парадокс, который вызывает тот же самый маг в одной и той же сцене. Этот модификатор суммируется для каждого последующего броска на Парадокс в той же ситуации. То есть, спровоцировав Парадокс 3 раза в одной и той же сцене, модификатор Парадокса уже будет +2. По отношению к Продолжительным заклинаниям используется то же правило, но в масштабе не сцены а дня.

-1 маг колдует Выученное заклинание

-1 маг использует магический инструмент в процессе колдовства

+2 один или более Спящих становятся свидетелями магии (относится только к Явным заклинаниям).

ВРЕЗКА

Смягчение Парадокса

Прежде чем совершен бросок на Парадокс, игрок может заявить, что его персонаж старается смягчить последствия заклинания для мира, потратив Ману. 1 очко Маны снижает количество дайсов броска на Парадокс на 1. Это рефлекторное действие. Маг не может потратить больше очков Маны ход чем позволяет его уровень Гнозиса (см.стр.____), и сюда же входят затраты Маны на заклинание, которое провоцирует Парадокс (см.ниже).

КОНЕЦ ВРЕЗКИ

ВРЕЗКА

Магические инструменты

Парадокс проявляется в нашем мире тогда, когда заклинание мага воздействует на законы реальности, изменяя их до невозможных (или почти невозможных) в обычной жизни. Маг может уменьшить шанс проявления Парадокса используя магические инструменты, что автоматически снижает количество дайсов, используемых при проверке проявления Парадокса на 1. Магические инструменты описаны на стр.____.

КОНЕЦ ВРЕЗКИ

Бросок дайсов

Критическая неудача: Маг не провоцирует Парадокс, а следующий бросок Парадокса в этой сцене (для мгновенных заклинаний) или в этот день (для продолжительного колдовство) не получает обычный бонус +1.

Провал: Маг не провоцирует Парадокс

Успех: Парадокс проявляется, независимо от того, было ли успешно то заклинание, которое его спровоцировало (см."Колдовство Заклинаний" ниже). Количество полученных успехов при броске на Парадокс определяет его тяжесть. Для подробной информации смотрите "Парадоксы" на стр.____.

ТАБЛИЦА

Успех Тяжесть

1 Разрушительный Парадокс

2 Бедлам

3 Аномалия

4 Позор

5+ Явление

Дополнительно, заклинатель получает штраф к броску на колдовство -1 за каждый успех броска на Парадокс. То есть, чем сильнее Парадокс, тем больше шансов что заклинание не сработает или сработает не так сильно, как хотелось бы. И в любом случае Парадокс проявляется.

Исключительный успех: Маг инициирует Парадокс Явление.

Откат

После того как бросок на проявление Парадокса был совершен, и был успешен, маг может решить как бы задержать Парадокс внутри себя, теряя при этом здоровье. Маг получает по единице тупого урона за каждый успех Парадокса. Если маг хочет, он может или ослабить Парадокс или полностью предотвратить его, если его здоровье это позволяет. Особо сознательный маг может даже потратить последнее очко здоровья на это, впадая после Отката в бессознательное состояние.

Урон от Отката является Устойчивым и не может быть вылечен любыми сверхъестественными способностями или магией. Только самостоятельно зажить. Никакая броня или магия не сможет защитить мага от этого урона.

ВРЕЗКА

Устойчивые Повреждения

Некоторые сверхъестественные события могут наносить Устойчивые Повреждения, которые невозможно исцелить никаким сверхъестественным образом. Такие повреждения могут только самостоятельно зажить. Любой тип урона (тупой, летальный или аггравированный) может быть Устойчивым.

When marking Resistant Damage on the character sheet, place a dot beneath the marked box. For instance, if a mage with seven dots of Health suffers two points of Resistant bashing damage from a Paradox backlash, his player would mark it like this:

//// вставить рисунок из оригинала книги стр.124 и перевести по факту рисунка

If he later suffers a normal (i.e., non-Resistant) lethal point of damage, he'd move the two Resistant bashing damage wounds to the right, like so:

//// вставить рисунок из оригинала книги стр.124 и перевести по факту рисунка.

Using Life magic (or Pattern Restoration, p. 77), he can heal the single lethal point, but magic cannot heal the two Resistant bashing wounds.

Перевести по факту контекста

КОНЕЦ ВРЕЗКИ

Пример Парадокса

Арктос применяет импровизированное Явное заклинание. Прежде чем он совершит бросок на колдовство заклинания, Рассказчик совершает бросок на Парадокс, первый за эту сцену для Арктоса. Так как Гнозис Арктоса равняется 3, то базовый бросок дайсов на Парадокс равняется двум дайсам. Свидетелей Спящих в округе нет, так что штраф не налагается, но Арктос пользуется магическим инструментом (стальной палочкой), что автоматически уменьшает бросок на Парадокс до 1 дайса.

Рассказчик совершает бросок одного дайса на Парадокс и получает один успех. Таким образом проявляется Разрушительный Парадокс и если заклинание будет успешным, Арктос потеряет над ним контроль. (см.стр.____).

Чуть позже, в этой же сцене Арктос колдует ещё одно импровизированное Явное заклинание. Теперь уже бросок на Парадокс включает в себя 2 дайса (2 за Гнозис персонажа +1 за второй бросок на Парадокс в той же сцене -1 за магический инструмент). Игрок заявляет, что Арктос хочет потратить одно очко Маны и опять уменьшить количество дайсов броска на Парадокс до 1.

Рассказчик совершает бросок одного дайса и каким то чудом снова получает один успех. Арктос не хочет потерять контроль над ещё одним заклинанием и использует эффект Отката, получая одно очко тупых Устойчивых Повреждений, но оставляет за собой контроль над заклинанием.

Колдовство Заклинаний

Когда все шаги по выбору заклинания выполнены, маг колдует заклинание.

- **Колдовство Выученных заклинаний:** Маг обязан использовать определенные жесты, которые используются в его Ордене при обучении этому заклинанию. Для скрытых заклинаний это обычно простое и незаметное действие, типа поднятого вверх пальца или шевеления бровью. Явные заклинания в большинстве случаев требуют более явных жестов, которые могут сойти за язык жестов глухонемых. Если маг не может жестиковать по той или иной причине, он не может колдовать Выученное заклинание. Смотри "Выученные Пасы" ниже.

- **Импровизированное колдовство:** Магу не обязательно совершать какие либо движения или жесты при колдовстве Импровизированных заклинаний. Неискушенный наблюдатель может даже не понять, что этот вот человек имеет какое либо отношения к тем событиям, которые происходят, это зависит от эффекта заклинания. Однако бывает и так, что эффект заклинания четко показывает на его источник (к примеру, нацеленное заклинание). Если же на заклинателя ничего не указывает, он вообще может притворяться, что спит, если может в таком состоянии воспринимать окружающую действительность чтобы колдовать.

Мгновенное колдовство

Как и любым мгновенным колдовством, для его успешной активации требуется всего один успех.

Помните: Если заклинание провоцирует Парадокс, из броска дайсов на мгновенное заклинание вычитается столько дайсов, сколько успехов было получено при броске на Пардокс. В таком случае, заклинатель обязан совершить бросок дайсов на заклинание, даже если его бросок сведен до "Броска на удачу". Он уже не может отказаться от броска.

Результаты броска

Критическая неудача: Магия не работает. Если заклинание вызвало Парадокс, эффект может быть и более тяжелым, по решению Рассказчика.

Неудача: Магия не работает.

Успех: Заклинание работает так как положено. Дополнительные успехи усиливают основной компонент заклинания. Следует помнить, что если цель совершает состязательный бросок и выигрывает его, заклинание не воздействует на цель.

Исключительный успех: Заклинание работает даже лучше, чем предполагалось.

Продолжительное колдовство

Каждый бросок дайсов позволяет магу накапливать успехи до достижения требуемого результата.

Результаты броска

Критическая неудача: Все накопленные успехи утрачиваются, маг вынужден начинать все заново.

Неудача: Никакого прогресса в накоплении успехов, но маг может продолжить.

Успех: Успехи накоплены. Следует помнить, что если цель совершает состязательный бросок и выигрывает его, успехи не накапливаются.

Исключительный успех: Успехи накапливаются. Как только требуемое количество успехов достигается, заклинание активируется. Если накапливается 5 или больше успехов, чем требуется для заклинания, оно получает дополнительные бонусы по решению Рассказчика.

ВРЕЗКА

Выученные Пасы

Выученные Пасы являются уникальным явлением. Даже самые прославленные мастера магии до сих пор так и не разобрались почему для активации Выученного заклинания требуются те или иные жесты. Есть теория, что Выученное заклинание "записывается" прямо в душу мага и определенные жесты помогают ему сконцентрироваться на своей душе и заклинании в ней.

Когда Импровизированное заклинание становится Выученным, создаются специальные техники, которые позволяют вызвать в памяти Образ заклинания. В эти техники входят слова, но что ещё важнее - жесты. В каждом Ордена есть свои определенные техники слов и жестов, которые позволяют вызвать Образ заклинания в разуме мага. Если заклинатель не может совершить требуемых действий, он не получает преимуществ от Выученного заклинания, хотя все ещё может использовать его как Импровизированное.

Считается, чтоб большинство таких жестов изобрели ещё Атланты, что частично объясняет их влияние на колдовство заклинания. Скрытые заклинания обычно колдуются с помощью вполне простых и неприметных жестов, типа поднять палец, моргнуть или почесать нос. Явные заклинания обычно требуют более активной жестикуляции, похожей на язык глухонемых.

Маг, который видит как другой маг колдует Явное заклинание, в том случае, если это заклинание из Ордена, к которому принадлежит наблюдающий маг, может даже определить, что же именно колдует другой маг. Однако если заклинание принадлежит другому Ордену маг не сможет определить его. Степень сложности пасов зависит от сложности заклинания. В общем целом, чем выше уровень заклинания, тем сложнее комплекс пасов. Также следует учитывать, что для колдовства одного и того же заклинания бывают требуются разные пасы, если целью заклинания является разное число противников или изменяется его Длительность и тому подобное.

Большинство жестов включает в себя использование обеих рук, но не обязательно. Маг который больше не может использовать руку или руки при колдовстве Выученного заклинания (может быть, он потерял эту руку или руки) может выучить другие типы Выученных заклинаний, ориентированных на движение лицевых мышц и тому подобное (см. "Создание Выученного" на стр. ____).

КОНЕЦ ВРЕЗКИ

Маназатраты

Игроки могут тратить очки Маны для выполнения различных действий, включая следующие:

- Импровизированная магия: Колдовство импровизированных заклинаний, если они относятся к Правящим Таинствам Пути мага, требуют затрат 1 ед.Маны.
- Симпатическая магия: Колдовство заклинаний на цель, которая находится вне сенсорного диапазона требует затраты 1 ед.Маны. см. "Симпатические Заклинания" на стр.____.
- Аггравированный урон: Маги должны потратить 1ед.Маны чтобы нанести аггравированный урон. Однако предварительно, в описании заклинания должна быть предусмотрена такая возможность.
- Мощь: Некоторые эффекты заклинаний настолько влияют и изменяют реальность, что требуют затрат Маны (см.описание заклинания). Если используется мгновенное колдовство, маг должен потратить все требуемые очки Маны за один ход (см.Гнозис на стр.____ для определения доступного использования Маны в ход). Если используется Продолжительное Колдовство, маг может тратить очки Маны постепенно, главное чтобы в конце набора всех необходимых успехов, все требуемые очки Маны были вложены в заклинание.

Краткий справочник колдовства

Все шаги описанные выше представлены тут вкратце для вашего удобства.

Шаг первый: Выберите заклинание

Выберите требуемое заклинание из списка заклинаний. Выбор заклинания определяет следующие факторы:

Действие: Мгновенное или Продолжительное

Длительность: Постоянная, концентрация, кратковременная или продолжительная.

Аспект: Скрытый или Явный.

ВРЕЗКА

Как вариант: Создайте новое заклинание

Вместо выбора из существующих заклинаний, вы можете создать собственное заклинание. Смотри "Творческая Тауматургия" на стр.____. Рекомендуется только опытным игрокам.

КОНЕЦ ВРЕЗКИ

Шаг второй: Количество дайсов для колдовства

Определите, это Выученное или Импровизированное заклинание.

- Выученное заклинание колдуется на основе броска Атрибут + Навык + Таинство.
- Импровизированное заклинание колдуется на основе броска Гнозис + Таинство.

Определите Дистанцию

Дистанция заклинания по умолчанию является Сенсорной, пока в него не добавлено Таинство Пространства 2 уровня, что делает его Симпатическим заклинанием.

Магическое Сопротивление

Проверьте, может ли цель сопротивляться магии, и если да, то это будет состязательный бросок или на бросок мага просто будет наложен определенный штраф.

- Контрмагия: Если целью заклинания является маг, который хочет противодействовать этому заклинанию, смотрите "Контрмагия" на стр._____.

Факторы заклинания (по желанию)

Выберите, будите ли вы увеличивать неосновной фактор заклинания:

Эффективность, Цель или Длительность. Количество дайсов для броска изменяется согласно правилам на стр._____.

Шаг третий: Парадокс

Если заклинание Явное или Невероятное, Рассказчик совершает проверку на Парадокс, которая основана на Гнозисе персонажа и может изменяться под влиянием различных факторов.

ТАБЛИЦА

Гнозис Бросок на Парадокс

1 1 дайс

2 1 дайс

3 2 дайса

4 2 дайса

5 3 дайса

6 3 дайса

7 4 дайса

8 4 дайса

9 5 дайсов

10 5 дайсов

Модификаторы Парадокса

+1 за каждый предыдущий успешный бросок на Парадокс в этой сцене (или в этот день, для продолжительного колдовства). Этот бонус складывается с каждым броском.

-1 Если маг использует Выученное заклинание

-1 Если маги используют магический инструмент

+2 Один или больше Спящих становятся свидетелями Явной магии.

Смягчение (по желанию)

Определите, хочет ли заклинатель смягчить Парадокс потратив Ману (1 очко Маны за каждый успех броска Парадокса)

ТАБЛИЦА

Успехи Тяжесть

1 Разрушительный Парадокс

2 Бедлам

3 Аномалия

4 Позор

5+ Явление

В случае проявления Парадокса игрок вычитает из своего броска дайсов на колдовство заклинания количество успехов полученное при броске на Парадокс.

Откат (по желанию)

Если заклинатель желает, он может смягчить эффект Парадокса, получив определенное количество Устойчивых повреждений (тупой урон) (1 очко тупого урона за 1 успех).

Шаг четвертый: Колдовство Заклинания

Совершите бросок дайсов на колдовство заклинания (учитывая все возможные модификаторы). Для колдовства Выученных заклинаний, маг должен совершить определенны пасы. Импровизированное колдовство не требует каких либо пасов.

Результаты броска

- Мгновенное заклинание: Для успешного применения заклинания требуется хотя бы один успех.
- Продолжительный ритуал: Каждый бросок позволит магу накопить требуемое количество успехов для успешной активации заклинания.

Потратьте требуемое количество Маны (предварительно убедитесь в том, что маг может потратить нужное количество Маны).

Шаг пятый: Примените эффект от заклинания

- Если заклинание успешно активировано, оно изменяет реальность до нужного заклинателю состояния.

Общие для заклинаний правила

Некоторые правила применяются ко всем типам заклинаний

Контроль заклинания

Маг определяет параметры заклинания ещё до того, как начнет его колдовать. После того, как заклинание активировано маг может лишь ограничено контролировать его.

Заклинатель не может повысить факторы заклинания, чтобы поразить больше целей, накрыть большую область, увеличить Длительность или Эффективность. Для того чтобы эти факторы изменились, требуется отменить существующее заклинание и наколдовать новое с теми факторами, которые требуются. Однако маг может уменьшить эти показатели, уменьшив количество целей, Длительность, зону поражения, Эффективность или же вообще отменить заклинание полностью.

Отмена заклинания является рефлекторным действием, как бы оно не было модифицировано.

Все внесенные изменения по уменьшению того или иного фактора заклинания становятся постоянной величиной и их нельзя вернуть к первоначальному размеру.

Если вы хотите исключить какие то определенные цели, на которые заклинание не будет реагировать (всех ваших союзников, всех девственниц или всех рыжеволосых) вы должны вплести в заклинание Таинство Судьбы 2 уровня (см. "Исключение цели" на стр. ____). Такую модификацию нельзя внести в уже действующее заклинание, оно может быть модифицировано таким образом только в процессе колдовства заклинания, но ни как не его контроля. Рассказчик сам решает как будут действовать те или иные исключения в той или иной ситуации. К примеру исключение "Всех, кроме моих врагов" может привести к плачевному результату, если кто-то в вашей группе точит на вас зуб, или наоборот, монстр считает вас не врагом а другом.

Накопление заклинаний

На мага может быть наложено одновременно лишь ограниченное количество заклинаний. Они начинают конфликтовать между собой, если общее количество заклинаний, висящих на маге превышает его уровень Выносливости. Маг-носитель заклинаний получает штраф -1 за каждое следующее заклинание, повешенное на него сверх того количества, которое позволяет его Выносливость. Этот штраф применяется только к броскам на колдовство заклинаний. Исключением из этого правила являются заклинания, которые действует лишь очень ограниченное время (один ход), или их эффект настолько незначителен, что никак не мешает другим заклинаниям, уже присутствующим на маге.

Именно по этому маги весьма осторожно относятся даже к положительным заклинаниям, накладываемым на них. То же верно и для вражеских заклинаний, типа проклятий и подобного. С помощью этого эффекта они могут причинять даже больше неприятностей, чем планировалось.

Различные заколдованные предметы, которые маг носит на себе также влияют на Терпимость Заклинаний, но не с такой силой. Если в предмете используется одно или два заклинания, они рассматриваются как одно или если используются 3 или четыре заклинания, они рассматриваются как 2 обычных заклинания. Кроме того, заклинания которые имеют один и тот же эффект (или просто одинаковы) не складываются. Учитывается только заклинание с самой высокой Эффективностью. Однако более слабые заклинания также никуда не пропадают и если более сильное заклинание развеяно, начинает учитываться следующее по силе аналогичное заклинание. Тем не менее все то время, пока они висят на персонаже они считаются как активные и их срок действия также истекает. Следует учитывать что аналогичные заклинания не влияют на Терпимость Заклинаний, так как не складываются.

К примеру: маг колдует на союзника магический щит, который дает ему 2 очка брони. И сразу же колдует такой же магический щит на того же союзника, но уже дающий 4 брони. Союзник

получает 4 брони, но ни как не 2 и не 6. Если каким то образом более сильный щит (с 4 очками брони) развеивается, у союзника все ещё остается тот слабый щит с 2 очками брони, если он, конечно, за это время не закончил свое действие. Оба этих щита наложенных на союзника считаются как одно заклинание для эффекта Терпимости заклинаний.

Следует помнить, что такая особенность относится только как заклинаниям с похожим эффектом, но ни как не ко всем заклинаниям одного Таинства. Так союзник может быть одновременно усилен заклинанием Жизни, которое повышает Силу и тут же на него может быть наложено похожее заклинание, но улучшающее Ловкость. В этом случае действуют оба заклинания, так как они имеют разный эффект и для Терпимости заклинаний считаются как два разных заклинания. А если бы было наложено ещё одно заклинания повышения Силы, то учитывалось бы только самое сильное и эти заклинания Силы уже не складывались бы и для Терпимости Заклинаний учитывались бы как одно заклинание.

ВРЕЗКА

Сверхъестественные существа и Терпимость Заклинаний

Эффект Терпимости Заклинаний работает также и на сверхъестественных существах по тем же самым правилам, учитывая как их собственные сверхъестественные способности так и заклинания, повешенные на них магом.

КОНЕЦ ВРЕЗКИ

Комбинированные заклинания

Описания заклинаний затрагивают только отдельные заклинания и их эффекты, но бывает так, что маг хочет получить эффекты двух разных заклинаний в одном флаконе. Такие заклинания называются комбинированными. Основным преимуществом таких заклинаний является то, что по всем правилам они учитываются как одно заклинание а не как несколько разных.

Недостатком считает то, что для такого заклинания требуется более высокий уровень Таинства чем для его обычного аналога (хотя бы на 1 уровень выше требуемого для отдельного заклинания) и высокий уровень Гнозиса.

ТАБЛИЦА

Количество комбинлируемых заклинаний Требуемый Гнозис

Два 3

Три 6

Четыре 9

Пример: У Арктоса Гнозис 3, Энергия 3 и Разум 2. Он хочет скомбинировать заклинание Энергии 3 уровня и заклинание Разума 2 уровня, но не может этого сделать, хотя уровень Гнозиса позволяет это. Для того чтобы скомбинировать эти заклинания Арктосу нужно достичь 4 уровня в Энергии и 3 в Разуме, так как его уровень Таинств должен хотя бы на один превышать обычно требуемый для желаемых заклинаний.

Маги не могут комбинировать заклинания с похожими эффектами. Если заклинатель знает одно из заклинаний, которое он хочет скомбинировать как Выученное, а второе как Импровизированное, то комбинированное заклинание будет исключительно Импровизированным.

Колдовство комбинированных заклинаний

Из общего количества дайсов, используемых для броска на колдовство заклинания вычитается по два дайса за каждое заклинание кроме первого.

Для броска колдовства комбинированного заклинания используется наименьшее количество дайсов из используемых комбинированных заклинаний и накладывается штраф -2 за каждое заклинание кроме первого. К примеру, если маг комбинирует заклинание Энергии 3 уровня и Разума 2 уровня, мало того что он должен обладать минимум Гнозисом 3 уровня, Энергией 4 уровня и Разумом 3 уровня, так ещё и для колдовства такого заклинания будет браться меньшее из этих двух заклинаний количество дайсов.

При продолжительном колдовстве требуемое количество успехов равно суммарному количеству успехов требуемых для колдовства каждого из заклинаний отдельно.

При мгновенных заклинаниях, дополнительные успехи распределяются между заклинаниями по желанию заклинателя.

Нельзя комбинировать мгновенные и продолжительные заклинания между собой.

Пример: Зенон колдует заклинание, которое замедлит и развернет пулю в обратную сторону. Он комбинирует заклинания Энергии 4 уровня "Контроль Скорости" и "Разворот Снаряда". Его Энергия и Гнозис 5 уровня, так что он может это сделать. Из его броска вычитаются 2 дайса за каждое заклинание кроме первого, так что всего вычитается 2 дайса. Совершается бросок и Зенон получает 3 успеха.

Учитывая описание заклинаний, Зенон вкладывает 2 успеха в "Разворот Снаряда" поворачивая пулю на 60 градусов и 1 успех в "Контроль Скорости" что снижает воздействие пули на 1. Оба эффекта действуют одновременно.

Если при броске выпадает только один успех, то только одна часть (одно заклинание) из нескольких, совмещающихся в комбинированное заклинание работает по выбору персонажа.

Групповые Ритуалы

Маги могут кооперироваться при продолжительном колдовстве заклинаний. Это обычное действие работы в команде, описанное в World of Darkness Rulebook на стр. _____. Естественно, маги участвующие в ритуале должны обладать всем необходимыми знаниями, Атрибутами, Таинствами и т.п. требуемыми для успешного выполнения этого ритуала даже в одиночку. Если ритуал относится к Выученным заклинаниям, то обязательно это заклинание должно быть Выученным только у лидера группы, остальные могут не настолько хорошо знать ритуал, что не мешает им помогать.

Один заклинатель выбирается лидером, остальные - помощники. Каждый ход каждый из помощников совершает бросок дайсов, как если бы самостоятельно проводил этот ритуал. Успехи накапливаются у Лидера группы. Критический провал полностью убирает все успехи и вынуждает магов начать все заново.

ВРЕЗКА

Командная работа и Символические Клики

Чаще всего Клики собираются вокруг какой то определенной магической тематики. Если данная тематика каким либо образом касается группового ритуала который проводят члены Клики, каждый из них получает бонус +1 к броску.

КОНЕЦ ВРЕЗКИ

Секреты Вселенной: Таинство

Маги Атлантиды определили, что вся Вселенная по сути состоит из 10 элементов, которые они назвали Таинства.

Атланты любили пользоваться метафорами и по их выражению вся Вселенная это: "Гобелен сотканный из нитей Таинств и включающий в себя Образы всего сущего".

Когда была разрушена Небесная Лестница и образована Бездна - мир разделился. Таинства все ещё существуют, однако весьма слабо действуют в нашем, Падшем Мире, по большей части в рамках допустимых законов физики. Более менее идеально Таинства действуют только в Высшем Мире и в той или иной мере действуют в Высших Сферах. Чтобы использовать Таинства в Падшем Мире маг должен воплотить законы Высших Сфер в Падшем Мире с помощью Сторожевой Башни.

ВРЕЗКА

Пентаграмма Атлантов

Маги Атлантиды разработали изображение для иллюстрации взаимосвязи Таинств: пентаграмму. Это хорошо известный символ магии используемый различными культурами на протяжении всей истории, представляющий различные аспекты магии, от пяти классических элементов (земля, воздух, огонь, вода и дух) Запада до пяти элементов (земля, металл, огонь, вода и дерево) Востока.

В варианте Атлантов одни Таинства образуют точки, а другие - связи между этими точками. Выглядит как обычная звездочка.

////вставить рисунок из оригинала книги стр.130

КОНЕЦ ВРЕЗКИ

Формат заклинаний

Описание заклинаний структурировано в разбивке по каждому Таинству и по уровням Таинства. Каждое заклинание описано следующим образом:

Название заклинания: Краткое описание эффекта заклинания

Практика: Одна из 13 практик, открывающихся по мере развития Таинства.

Действие: Мгновенное или Продолжительное.

Вид: Явный или Скрытый

Маназатраты: отображает необходимое количество Маны, требуемое для заклинания. Не включает в себя затраты Маны требуемые для колдовства Импровизированных заклинаний.

Образец Выученного заклинания

Каждое описание заклинания включает в себя пример такого заклинания, принадлежащего одному из Орден. Это не значит что другие Орден не используют это заклинание, просто они могут использовать другие Атрибуты для Выученного заклинания, хотя Навыки по больше части остаются теми же. В общем целом у каждого Ордена есть свой вариант одного и того же Выученного заклинания, но бывает так, что разные Орден колдуют их по разному. Если такой момент присутствует, он указан в описании как то так: Адамантиновые Стрелы колдуют это заклинание так.... , а Мистериум обладает своей версией этого заклинания и оно выглядит вот так...

Магические знания

С помощью Таинств можно сделать абсолютно все, что можно представить, главное знать правильно сочетание Таинств. Описание заклинаний представляет вполне исчерпывающий список примеров заклинаний, которые могут существовать, но маг не ограничен ими. Он может использовать некие промежуточные варианты заклинаний или же вообще создать собственные заклинания.

Чем больше маг прогрессирует в своем знании Таинств, тем больше возможностей ему открывается.

1 уровень - Инициированный

С первым уровнем Таинства инициированный может:

- Получить мистические знания и понимание феноменов, которые входят в сферу влияния Таинства. Атланты называли это Практикой Познания.
- Совершать простейшие манипуляции с указанными феноменами, достаточные для их активации или пере направления. Практика Непреодолимого.
- Воспринимать на сенсорном уровне указанные феномены. Практика Прозрения.

Все эти практики - являются простейшими видами магии. По мере роста в Таинстве, маг получает более расширенные возможности манипулирования феноменами, относящимися к сфере влияния Таинства. К примеру на 1 уровне Прайма, маг может использовать Магическое зрение "Высшее Зрение" только на себя, а уже на 2 уровне, может колдовать аналогичное заклинание уже на других ("Изначальный Поток").

2 уровень - Ученик

- На простейшем уровне управлять и контролировать феноменами, относящимися к сфере влияния Таинства. Практика Управления.
- Скрывать и маскировать феномены. Практика Скрытия.
- Защищать цель от атак, чаще всего методом предоставления очков брони. Практика Экранирования.

Кроме того, маг получает более расширенные возможности первого уровня.

3 уровень - Последователь

- Изменять возможности и функции феноменов. Практика Плетения.
- Повреждать цель. Практика Столкновения.

- Укреплять и совершенствовать феномены. Практика Совершенствования.

Кроме того, маг получает более расширенные возможности первого и второго уровней.

4 уровень - Адепт

- Трансформировать феномены в другие, придавать им желаемую форму или переносить их особенности или функции на другие феномены. Практика Структурирования.
- Значительно повреждать цель, понижать ее способности или негативно трансформировать ее. Практика Разгадывания.

Кроме того, маг получает более расширенные возможности первого, второго и третьего уровней.

5 уровень - Мастер

- Создавать феномены из ничего. Практика Созидания.
- Уничтожать или калечить цель. Практика Разрушения.

Кроме того, маг получает более расширенные возможности первого, второго, третьего и четвертого уровней.

Дальнейшее развитие доступно только для архимагов. Смотри "Архимастерство" на стр. ____.

Законы Высших Реальностей

В каждой Высшей Сфере есть Правящие, Обычные и Подчиненные Таинства. Собственные Правящие Таинства можно изучать даже без наставника другого Пути.

Обычные Таинства можно свободно изучать без наставника нужного Пути до 4 уровня включительно. Чтобы изучить 5 уровень Обычных Таинств вашего Пути, требуется найти соответствующего наставника идущего по требуемому Пути.

Подчиненные Таинства изучать сложнее всего. Без наставника их можно изучить только до 2 уровня включительно. Дальше требуется соответствующий наставник, идущий по требуемому Пути.

Эфир (Путь Обримос)

Правящие (от • до •••••): Энергия/Прайм

Обычные (от • до ••••): Судьба, Жизнь, Материя, Разум, Пространство, Дух, Время.

Подчиненное (от • до ••): Смерть.

Аркадия (Путь Акантус)

Правящие (от • до •••••): Время/Судьба

Обычные (от • до ••••): Смерть, Жизнь, Материя, Разум, Прайм, Пространство, Дух

Подчиненное (от • до ••): Энергия.

Пандемониум (Путь Мاستигос)

Правящие (от • до •••••): Пространство/Разум

Обычные (от • до ••••): Смерть, Судьба, Энергия, Разум, Пространство, Дух, Время.

Подчиненное (от • до ••): Материя.

Перводикость (Путь Тирсис)

Правящие (от • до •••••): Жизнь/Дух

Обычные (от • до ••••): Смерть, Судьба, Энергия, Материя, Прайм, Пространство, Время.

Подчиненное (от • до ••): Разум.

Стигия (Путь Морос)

Правящие (от • до •••••): Материя/Смерть

Обычные (от • до ••••): Судьба, Жизнь, Материя, Разум, Прайм, Пространство, Время.

Подчиненное (от • до ••): Дух.

Использование других Сфер

Бывает так, что некоторые эффекты, которые хотел бы получить маг, он не может воплотить с помощью своей Сферы. В таком случае он ищет наставника и под его руководством обучается использовать не свойственную себе Сферу, перенаправляя законы, которые он хотел бы использовать через собственную Сторожевую Башню. Такие заклинания колдуются точно также, как и заклинания присущие Сфере мага.

Максимальный уровень Таинств, доступный для Сферы мага указан выше. Для дальнейшего изучения требуется наставник.

Когда маг находит наставника и договаривается с ним, начинается процесс обучения. Он может занимать различный период, но не менее чем один месяц, в течении которого, не менее чем один

раз в неделю маг-ученик должен обучаться у мага-наставника целый день. Как только этот период обучения кончается, можно потратить очки опыта на повышение выученного Таинства.

Естественно, что маги-наставники крайне редко обучают чему либо бесплатно. Чаще всего они в замет требуют ответные услуги, деньги или что либо подобное.

Время

Область воздействия: Прорицания, предсказания, ускорение или замедление времени.

Время, вероятно самое сложное из всех Таинств, так как оперирует такими моментами, которые не полностью понятны современному человеку. С помощью этого заклинания маг может просматривать взаимодействие любого Таинства с временными промежутками и линейной прогрессией событий, определять как какие либо магические воздействия могут влиять на поток времени. Особо сильные маги могут определять будущие события в разрезе Времени и изменять их.

Те, кто практикует Таинство Времени должны прислушиваться к советам тех, кто уже освоил его. Те же, кто уже хорошо разбирается в этом Таинстве вывели простую аксиому: Никто во Времени исправить нельзя. События прошлого изменить сложнее, чем настоящего или будущего, но в любом случае, кажется что ни одно из изменений не будет длиться вечно.

Маги, которые практикуют Таинство Времени, как правило люди, которые тщательно взвешивают все успехи и поражения прошлого, чтобы максимально эффективно действовать в настоящем и будущем. Такие маги быстро учатся замечать как непродуманные действия привели к катастрофе.

Правящая Сфера: Аркадия

Правящая пара Таинств этой сферы это Время и Судьба. Они правят в месте, населенном непостоянными, невероятно красивыми и жестокими духами. Время является материальной частью этой пары Таинств.

- Инициированный во Время

Я способен видеть все Мироздание собственными глазами, или вы сможете назвать способность видеть одновременно прошлое, настоящее и будущее как то по другому? Я знаю что, как и когда должно произойти. Я вижу течение времени не нуждаясь в механических способах его отображения. Я знаю когда другие влияют на поток времени и знаю наперед, что и как нужно сделать, чтобы добиться успеха.

Мгновенный поток (Время •)

Маг может определять события, которые произошли или произойдут в короткой перспективе. Вот это событие произойдет в течении следующих 5 ходов, а вот то произошло 5 ходов назад. Обладая таким знанием, маг может решить, действительно ли это событие будет/было полезным/вредным для него. К примеру, маг может увидеть отрывочные видения автокатастрофы, которая случится, если вот этот парень сядет в машину, и предотвратить это, или же маг может удирая от полиции получить видения, что поворот вот за этот угол - не самая лучшая идея. Это чувство не дает полного понимания, что именно произойдет, но дает понимание, будет ли это полезно или вредно для мага. Если все возможные варианты развития событий одинаково полезны или вредны для мага, маг это узнает.

Если все варианты развития событий могут носить исключительно случайный характер, а не основываться на на каких то определенных действиях кого-либо, то маг может только предполагать развитие событий, основываясь на других данных. К примеру, маг знает, что вот тот парень в черной куртке вот-вот устроит драку, и что он сильнее чем его противник, но маг не знает, чем закончится драка, т.к. более слабому может повезти, а более сильному, соответственно нет.

Практика: Познание

Действие: Мгновенное

Длительность: Кратковременный (один ход)

Вид: Скрытый

Маназатраты: Нет

Один успех позволит получить ответ на одно интересующее событие или действие. Рассказчик отвечает на вопрос исходя из того, что он знает о дальнейших действиях своих персонажей. Однако не факт, что из за действий игрока персонажи не начнут действовать по другому, и в конечном счете результат для мага будет ещё хуже, чем тот, которого он старался избежать. Это заклинание сообщает магу только об определенных событиях ближайшего будущего, которые могут привести к положительным или отрицательным эффектам для мага.

Выученное заклинание (Серебряная Лестница): Улучив Момент

Дайсы: Сообразительность + Расследование + Время

Маги Серебряной Лестницы используют это заклинания для получения представления о ближайших событиях и изменения их по их желанию.

Идеальное Время (Время •)

Это заклинание позволяет магу точно оценить все временные промежутки происходящих в его присутствии моментом, предоставляя ему возможность действовать именно тогда, когда его действия принесут максимальный эффект. Если маг хочет нанести удар, он точно узнает когда и как раскроется противник чтобы нанести максимально возможно точный и сильный удар, или же,

если маг участвует в споре, он точно знает, когда вставить свои аргументы, чтобы они казались максимально убедительными.

Практика: Познание

Действие: Рефлекторное

Длительность: Особая

Вид: Скрытый

Маназатраты: 1 Маны

Каждый успех предоставляет магу +1 к броску дайсов к следующему их броску. Это не касается бросков дайсов для колдовства заклинаний (если магу, к примеру, требуется срочно использовать Контрзаклиание), то есть в случае, если на следующем ходу маг использует заклинание, то все преимущества от Идеального Времени пропадают

Выученное заклинание (Адамантиновая Стрела): Истинный удар

Дайсы: Интеллект + Самообладание + Время

Маги Адамантиновой Стрелы, которые используют это заклинание, считают что они должны наносить только один удар чтобы повергнуть своих противников. Определяя максимально благоприятное время для нанесения удара, маг действует с максимальной эффективностью.

Временные Вихри (Время •)

Маг получает Магическое Зрение (см.Магическое зрение на стр.____). Он определяет резонанс во временном потоке как ученые определяют наличие черной дыры по завихрениям вокруг нее. Дополнительно, маг знает точное время в данной местности, возможно даже более точное, чем то, которое показывают наиболее точные местных часы.

Практика: Прозрение

Действие: Мгновенное

Длительность: Продолжительное (одна сцена)

Вид: Скрытый

Маназатраты: Нет

Выученное заклинание (Свободный Совет): The Gravity of Instant

Дайсы: Сообразительность + Расследование + Время

Маги Свободного Совета используют эту способность, чтобы определять как именно Время влияет на людей, местность или предметы и для того чтобы определять большие и малые "карманы" Времени, существующие внутри общего временного потока.

Складки Времени (Время •)

Маг может ощущать складки времени, он может обнаружить присутствие временных явлений, таких как тонкие искажения времени, влияющие на человека, страдающего от синдрома "потерянного времени" или других тонких временных проявлений, которые могут создавать заклинания этого Таинства.

Практика: Прозрение

Действие: Мгновенное

Длительность: Продолжительное (одна сцена)

Вид: Скрытый

Маназатраты: Нет

Во время действия этого заклинания, маг может совершить рефлекторный бросок
Сообразительность + Расследование для обнаружения искажения временного потока, которые происходят в радиусе его сенсорного диапазона. Маг также может изучить это искажение.

Выученное заклинание (Стражи Покрова): Обнаружение шрамов времени

Дайсы: Сообразительность + Окультизм + Время

С помощью этого заклинания, Стражи Покрова могут определять магов Времени (или схожих сил) которые были использованы для изменения прошлого, настоящего или будущего. Маги Адамантиновой Стрелы не любят, чтобы их застали врасплох, с помощью, на пример "Подготовленных Заклинаний" и именно по этому используют это заклинания в интересах безопасности.

•• Ученик Времени

Я смотрю назад в прошлое и вперед в будущее, изучая секреты прошедших эпох и получая видения о том что произойдет.

Прорицание (Время ••)

Маг видит будущее, но только в общем плане, без детализации.

Практика: Прозрение

Действие: Мгновенное

Длительность: Концентрация

Вид: Скрытый

Маназатраты: Нет

В качестве цели маг должен обозначить определенное существо, место или предмет. (Темпоральная Симпатичность накладывает собственные модификаторы на бросок, см.стр. ____). Затем маг задает простой вопрос и получает на него простой ответ. Примеры простых вопросов: "Получит ли Тони работу, на которую он пошел устраиваться?"; "Выйдет ли Шарлотта замуж за Джорджа?"; "Будет ли Ангрбода убивать опять?". Неправильные вопросы могут игнорироваться. Примеры неправильных вопросов: "Сколько денег я смогу выиграть с помощью этого лотерейного билета?" (Слишком сложно, попробуйте "Какой лотерейный билет выигрышный?"). "Вырастет ли мой сын хорошим человеком?" (Слишком расплывчато, "Хороший" понятие очень растяжимое. Может он и вырастет хорошим, вот только хорошим для кого?).

Рассказчик решает, какое конкретно будущее ждет цель, с учетом того, что зная будущее в большинстве случаев можно его изменить. Так женщина, которая узнает что до конца жизни будет работать в магазине продавцом, просто бросает работу и идет поступать в университет, чтобы получить образование и найти другую работу. Не факт что после университета она опять не станет продавцом, но может быть и так, что этим своим действием она полностью меняет свою судьбу и теперь ее будущее будет другим. Некоторые маги, известные в определенных кругах как предсказатели, могут даже не использовать это заклинание, а выдумывать будущее обратившихся к ним, чтобы направить их по пути, который выгоден самому магу. С другой стороны, маг может свести с кривой дорожки своего союзника, устранив его "будущим которое его ждет", если союзник не перестанет делать то, что делает.

Данное заклинание нельзя колдовать на одну и ту же цель чаще чем раз в 24 часа. Если же все таки маг применяет его чаще, то увидит лишь мешанину различных образов, которые теоретически может совершить цель, которые могут повлиять на цель и так далее. Что либо понять в этом хаосе невозможно. Кроме того, в таком варианте заклинание становится Явным.

Выученное заклинание (Серебряная Лестница): Песня Провидца

Дайсы: Интеллект + Оккультизм + Время

Маги Серебряной Лестницы используют это заклинание чтобы понимать, что произойдет дальше и как лучше действовать - ничего не трогать или вмешаться.

ВРЕЗКА

Темпоральная Симпатичность

По сути, то же самое что и симпатическая связь. Чем больше маг знает о предмете, месте или существе и чем более тесная связь у них есть, тем проще это сделать. Применяются те же

модификаторы, которые применяются и при Симпатической Связи. То есть, если маг держит в руках то что осталось от пули и пытается определить, кого она убила, или же если маги пытаются узнать судьбу собственного ребенка - это будет считаться как Глубокая связь. Если же маг старается узнать, что же на самом деле произошло с Клеопатрой, зная о ней только то, что ее именно так называли и было это когда то давно - в этом случае, связь становится Неизвестной (посмотрев художественный фильм про Клеопатру персонаж вряд ли сможет улучшить Темпоральную симпатичность).

То же относится и к различным местам и предмета. В общем целом, это ещё более запутанная вещь, чем симпатическая связь и конечное решение принимать Рассказчику.

КОНЕЦ ВРЕЗКИ

Подбросить Монетку (Время ••)

Маг получает понимание простого будущего действия, которое обладает лишь двумя вариантами ответов (к примеру "Орел" или "Решка", резать красный или синий провод). Это понимание дает магу возможность предсказать, кто выиграет в споре или взорвется ли бомба.

Практика: Познание

Действие: Мгновенное

Длительность: Концентрация

Вид: Скрытый

Маназатраты: 1 Маны

Даже один успех, полученный при броске дает возможность магу достичь успеха (или поражения, если это нужно) в одном простом бесспорном действии, которое подразумевает только два возможных варианта исхода с четко обозначенными последствиями успеха или неудачи. (Подразумевается что это действие совершается честно и никто из оппонентов не может как либо влиять на удачу). Следует помнить, что это заклинание невозможно использовать в бою, так как любая боевая ситуация автоматически подразумевает намного больше чем два исхода с четко обозначенными последствиями и предпосылками.

Выученное заклинание (Свободный Совет): Мгновенное Вознаграждение

Дайсы: Сообразительность + Расследование + Время

Маги Свободного Совета прекрасно понимают - то что окружающим кажется невероятной удачей или хорошей интуицией, на самом деле не более чем простое понимание того, что будет дальше.

Взгляд в Будущее (Время ••)

Маг кидает взгляд в ближайшее будущее на самого себя и то, как он в будущем совершает какое либо действие. По результатам такого "наблюдения" маг понимает что он делал не так и когда действительно собирается совершить это действие - учитывает собственные же ошибки.

Практика: Познание

Действие: Мгновенное

Длительность: Кратковременный (один ход)

Вид: Скрытый

Маназатраты: 1 Маны

Успешное колдовство этого заклинания позволяет магу совершить на следующем ходу два броска на одно и то же действие и выбрать лучший. На 3 уровне Таинства Времени, это заклинание может колдоваться рефлексивно, что позволяет одновременно с колдовством заклинания на том же ходу совершать целевое действие, броски на которое решает продублировать маг.

Выученное заклинание (Адамантиновая Стрела): Неудача это Смерть

Дайсы: Сообразительность + Расследование + Время

Адамантиновые Стрелы прекрасно понимают, что всего один неудачный выстрел или взрыв могут кардинально повернуть исход боя. Это не допустимо. С помощью этого заклинания маги Адамантиновой Стрелы снижают такие неудачи до минимума. Маги разных Орденов используют это заклинание для разных целей, а маги Серебряной Лестницы даже разработали собственный его вариант (Решительность + Расследование + Время).

Ретрокогниция (Время ••)

Маг может испытать ретрокогницию. Он с безупречной ясностью может взглянуть на прошлое места, где сейчас находится, или на любой момент своего собственного прошлого, или на прошлое объекта. Чтобы сфокусировать это чувство на каком-то человеке или местности вне пределов текущего местонахождения мага, маг должен использовать еще и Пространство 2. Без использования Пространства 2, маг может проделать это только с тем местом, где он находился в прошлом или находится сейчас. Он может наблюдать только за событиями, происходившими в таком месте в то время, когда сам там присутствовал. Как правило, прочесть прошлое, получив более-менее объективное знание о вещах, происходивших в определенное время в определенном месте, куда проще, чем будущее (ведь случившееся в прошлом уже зафиксировано).

Практика: Прозрение

Действие: Мгновенное

Длительность: Концентрация

Вид: Скрытый

Маназатраты: Нет

Маг называет время и место, которое он желает просмотреть, и его запас дайсов на колдовство подвергается модификации, с учетом темпоральной симпатичности (см. стр. _____)

Каждый успех открывает магу промежуток прошлого, равный одному ходу, начиная с момента, который объявлен в начале заклинания (например, «Полночь новогоднего праздника, 1999, Таймс Сквер»). Маг видит события в реальном времени (чтобы просмотреть один ход прошлого, нужно потратить один ход в настоящем), как будто трансляцию с камеры, установленной на месте событий, и может повторять отдельные моменты и перематывать любую часть внутри наблюдаемого периода. Со значением Времени 3, за каждый успех маг может наблюдать одну минуту прошлого, а со значением Времени 4 – десять минут прошлого за каждый успех.

Длительность этого заклинания основана на концентрации; как только маг прекращает концентрироваться на созерцании прошлого, заклинание перестает действовать.

Выученное заклинание (Мистериум): Взгляд сквозь Пески

Дайсы: Интеллект + Расследование + Время

С помощью этого заклинания маг из Мистериума может стать свидетелем уже произошедших событий – полезная способность для тех, кто желает раскрыть утраченные секреты прошлого. Стражи Покрова используют эту механику для схожих целей, хотя они обычно рады любой крупнице знания, которое собирают, чтобы защитить оккультный мир от взгляда непосвященных.

ВРЕЗКА

Подготовленные Заклинания (Время •• + соединенное Таинство)

Цена: 1 Мана (расходуется, когда активируется заклинание)

Некоторые маги предпочитают готовить заклинания впрок. Маг совершает колдовство, как обычно (включая трату необходимого количества маны), но когда заклинание окончено (в случае длительных действий – когда было набрано необходимое количество успехов, равное или превышающее целевое число), маг сохраняет заклинание и устанавливает триггер, чтобы активировать его позже.

Маг должен исполнить этот триггер. Обычно это волшебное слово или определенный жест, сопровождающиеся намерением мага активировать заклинание (так что случайное использование активирующей фразы или жеста не включит заклинание). Активация подготовленного заклинания – мгновенное действие, маг может совершить его практически в любой момент.

Поскольку ритуал колдовства уже совершен, маги могут использовать подготовленные заклинания скрытно, не привлекая нежелательного внимания Спящих (Проще скрыть быстрый жест или прошептать слово силы, чем использовать магический посох или пентаграмму, окруженную зажженными свечами)

Рассказчик решает, является ли подготовленное заклинание Невероятной магией для Спящих в зависимости от обстоятельств его применения. Если по его мнению заклинание достаточно незаметное, наблюдатели-Спящие не будут влиять на бросок Парадокса.

Любой бросок Парадокса совершается при активации заклинания, а не при его подготовке. Количество времени, которое заклинание может сохраняться, зависит от количества включенных в него факторов.

ТАБЛИЦА

Колдовство Мгновенных Заклинаний

Сохранить заклинание на... Штраф дайсов

10 минут Нет

30 минут -2

Один час или одна сцена -4

24 часа -6

Два дня -8

*За каждые дополнительные два дня добавляйте еще штраф -2 к броску.

ТАБЛИЦА

Колдовство Продолжительных Заклинаний

Сохранить заклинание на... Целевое число

10 минут — 30 минут +1 успех

Один час или одна сцена +2 успеха

24 часа +3 успеха

Два дня +4 успеха

*За каждые дополнительные два дня добавляйте дополнительный успех к целевому числу.

Активация подготовленного заклинания требует от мага траты одного очка Маны – заряда фокусированной энергии, который приводит в действие подготовленное заклинание. Если маг не тратит или не может выделить Ману для активации заклинания, ничего не происходит, хотя заклинание остается подготовленным. Если время хранения истекает, а заклинание так и не было использовано, оно рассеивается и теряется.

Цель заклинания выбирается при активации. Если заклинание позволяет цели защиту сопротивлением (т.е. Атрибут Сопротивления цели вычитается из запаса дайсов заклинания), эффект должен применяться как нацеленное заклинание (см. «Нацеленные Заклинания», стр. ____)

Состязательные заклинания работают нормально.

Единовременно маг может подготовить количество заклинаний, равное его Гнозису. Нельзя активировать их все сразу. Маг может активировать только по одному заклинанию в ход. Подготовленное заклинание, даже то, что пока не было активировано, считается активным заклинанием, при расчете общего числа заклинаний, которые маг может иметь активными одновременно или наложить на себя (основано на Гнозисе; см. стр. ____).

КОНЕЦ ВРЕЗКИ

Щит Хроноса (Время ••)

Маг защищает себя от восприятия Времени, закрываясь от сенсорного использования Таинства Времени и усложняя наблюдение за его прошлым или будущим (или, для тех, кто наблюдает из прошлого или из будущего, за своим настоящим).

Практика: Скрытие

Действие: Мгновенное

Длительность: Продолжительное (одна сцена)

Вид: Скрытый

Маназатраты: 1 Маны (на выбор)

Маг становится невидимым для пророчеств, прорицаний и иных форм темпоральной слежки, если автор следящего заклинания не превзойдет Эффективность заклинания защищаемого мага. Потратив единицу Маны, можно увеличить длительность заклинания до суток.

Выученное заклинание (Стражи Покрова): Прокладывая Тропу Дней

Дайсы: Самообладание + Скрытность + Время

Для многих Стражей Покрова самые важные тайны – те, что касаются их лично. С помощью этого заклинания маг становится невидимым для любой слежки с помощью Таинства Времени, кроме самой упорной и агрессивной. Маги Серебряной Лестницы используют подобную магию (Внушительность + Скрытность + Время) для сокрытия любой сомнительной активности на долгой тропе к власти, а члены Адамантиновой Стрелы используют это заклинание как еще один способ подобраться к врагу незамеченным.

Темпоральная увертка (Время ••)

Маг защищает себя от вреда. Он создает небольшой пузырь «искаженного времени», ускоряя себя или замедляя приближающиеся предметы. Маг проделывает небольшие манипуляции с ближайшим темпоральным окружением, защищая себя от вреда с помощью легкого искажения ткани времени. Маг может, к примеру, замедлить приближающиеся пули (удлинив ось четвертого измерения их движения) или немного ускорить себя, чтобы лучше уклоняться от ударов и других атак.

Практика: Экранирование

Действие: Мгновенное

Длительность: Продолжительное (одна сцена)

Вид: Скрытый

Маназатраты: 1 Маны (на выбор)

Маг получает дополнительное очко брони за каждую точку в своем значении Таинства Времени. С тратой единицы Маны длительность может быть увеличена до суток.

Большинство магов применяют подобное защитное заклинание в начале дня как часть своих утренних ритуалов. Успехи используются в попытках развеять щит в бою. Заметьте, что магическая защита работает против попыток захвата мага (и его Защита, и броня от Темпоральной Увертки вычитаются из запаса кубиков того, кто пытается провести захват, когда он совершает такую попытку), но не защищает против попыток пересилить и/или нанести урон, пойманному в захват магу.

Выученное заклинание (Адамантиновая Стрела): Танец над Рекой

Дайсы: Ловкость + Атлетика + Время

Река Времени – опасное место. Те, кто знают, как танцевать на ее поверхности, знают и то, что опасность эта, как и любые другие вещи, мимолетна. Понимающий хитросплетения Времени способен ее перехитрить.

Темпоральный поток (Время ••)

Как и заклинание Времени 1 уровня «Временные Вихри», но в этом случае маг применяет заклинание на другого мага, или даже на другое сверхъестественное существо, например, призрака или оборотня. Если это заклинание используется на Спящем, оно немедленно вызывает Неверие, вне зависимости от длительности заклинания.

Практика: Прозрение

Действие: Мгновенное

Длительность: Продолжительное (одна сцена)

Вид: Скрытый

Маназатраты: Нет

Если цель не желает подвергаться действию заклинания, она может сопротивляться с помощью рефлекторного и состязательного броска Самообладания+Гнозиса. Эффект длится один час.

Выученное заклинание (Серебряная Лестница): Взгляд сквозь песочные часы

Дайсы: Внушительность + Убеждение + Время

Бывает так, что рассказать что-либо – попросту недостаточно. Иногда необходимо показать. Эта механика позволяет магу поделиться своим темпоральным восприятием с кем-то еще, так что тот сможет воспринимать резонанс, как сам маг.

••• Последователь Времени

Я наношу удар со сверхъестественной скоростью и лишаю врагов их проворства. Я изменяю скорость течения времени и даже способен обратить время вспять. Я смотрю в будущее глазами провидца, и Вселенная дарует мне силу прочесть то, что должно свершиться.

Ускорение (Время •••)

С помощью этого заклинания маг может двигаться и действовать быстрее чем обычно.

Практика: Совершенствование

Действие: Мгновенное

Длительность: Продолжительное (одна сцена)

Вид: Явное

Маназатраты: Нет в процессе колдовства, 1 Мана в ход, после колдовства

Это заклинание увеличивает способность мага уклоняться от атак, Инициативу и Скорость. Не смотря на то, что заклинание действует один час, маг получает преимущества от него только в том ходу, в котором потратил одно очко Маны (рефлекторно) и преимущества эти длятся только до конца этого хода. (Как только Длительность заклинания оканчивается, попытки потратить Ману для получения преимуществ, предоставляемых этим заклинанием ни к чему не приводят).

Заклинание дает следующие преимущества:

- За каждый уровень Арканума Времени который есть у мага, вычитается один дайс из любого броска дайсов атаки направленной на мага (включая дальнбойные атаки), так как маг движается

очень быстро и в него намного сложнее попасть. Этот штраф накладывается на атакующих мага в дополнение ко всем остальным, которые накладываются при атаке, включая броню мага, защиту мага и так далее. К примеру, если маг использует это заклинание и обладает 4 уровнем Арканума Времени то из любого броска дайсов которые совершаются в процессе атаки мага вычитаются 4 дайса.

- Добавляет магу Инициативе в количестве равном уровню Арканума Времени. Это меняет позицию мага в очереди действий на более высокую, что позволяет магу действовать раньше и быстрее. На следующем ходу очередность действий мага возвращается к обычной.

- И наконец, это заклинание увеличивает Скорость мага, умножая базовую скорость мага на показатель уровня Арканума Времени и плюсуя получившийся результат с базовой скоростью. К примеру: Базовая Скорость мага равняется 9. Уровень Таинства Времени = 3. Таким образом 9 умножается на 3 (получаем результат 27) и полученный результат плюсуется с базовой скоростью 9 ($27+9=36$).

На 4 уровне Арканума Времени маг может колдовать это заклинание на других.

Выученное заклинание (Адамантиновая Стрела): Быстрый как Смерть

Дайсы: Выносливость + Атлетика + Время

Маги Адамантиновой Стрелы должны быть готовы к битве в любое время. И как доказывает история, скорость - одно из самых больших преимуществ в бою. С помощью этого заклинания заклинатель может моментально приблизиться к противнику и с легкостью уклоняться от атак. В общем счете, таким полезным заклинанием пользуются маги всех Орден.

Предсказание (Время ••)

Маг может читать будущее. То же что заклинание Времени 2 уровня "Прорицание", кроме того, что маг получает больше конкретных деталей.

Практика: Прозрение

Действие: Мгновенное

Длительность: Концентрация

Вид: Скрытый

Маназатраты: 1 Маны

Также как и в заклинании "Прорицание", маг должен определить цель заклинания. (Темпоральная симпатичность модифицирует количество дайсов, используемых для броска, см.стр. ____). Один успех позволяет магу задать один вопрос относительно будущего цели и получить ответ. Дополнительные успехи позволяют задать уточняющие вопросы и получить больше информации.

Пример: Аретуса получает 3 успеха при броске на колдовство заклинания "Предсказание", так что она может задать один основной вопрос и два уточняющих к нему. Она пытается найти мага-конкурента по имени Гарик, который планирует напасть на Аретусу. Первым ее вопросом будет: "Будет ли Гарик атаковать меня сегодня ночью?". Она получает видение, в котором Гарик стоит в ее фойе, читая заклинание. Первым уточняющим вопросом будет "Когда Гарик атакует?". Изображение меняется как угол, с которого снимает камера, и она видит старые дедушкины часы в этом фойе, которые показывают время: 10 минут после полуночи. Ее последний уточняющий вопрос гласит: "Он будет сам?". Аретуса получает новое видение, в котором показываются множество фигур в черном, подкрадывающихся к черному ходу ее дома.

Одно и то же существо может быть целью заклинания не чаще чем раз в 24 часа. Любые последующие попытки использовать это заклинание если 24 часа ещё не прошло будут показывать лишь бессмысленные картинки миллиардов возможных исходов событий, но без объяснения будет ли это вообще и если да, то какой из вариантов более вероятен. Если маг продолжает настаивать на использовании этого заклинания на одну и ту же цель - заклинание становится Явным.

Выученное заклинание (Стражи Покрова): Произнести Имя Будущего

Дайсы: Интеллект + Расследование + Время

Время предполагает множественные варианты будущего и те кто хранит тайны, должны знать самый правдоподобный его вариант. Стражи Покрова используют это заклинание когда вроде бы все нормально, но что то явно назревает и нужно быть готовым. Маги Серебряной Лестницы часто используют это заклинание в попытках понять и быть готовыми к замыслам и деяниям своих конкурентов и соперников.

Пески Времени (Время •••)

Маг перематывает время обратно. Он хватается за нити Времени и откручивает их назад на один ход, что позволяет ему совершить другое действие на перемотанном ходу. С точки зрения всех, кроме заклинателя, этот ход первый и единственный и раньше они этого не делали.

Практика: Плетение

Действие: Мгновенное

Длительность: Особая

Вид: Явное

Маназатраты: 1 Маны

Это заклинание может колдоваться в любой момент порядка Инициативы, до того момента как маг совершит любое действие и передаст ход дальше. Если заклинатель предварительно не заявил этого, то предыдущий ход не может быть перемотан. Если бросок дайсов на колдовство этого

заклинания не принес успехов, маг не перематывает время (однако все равно тратит ход в этом раунде на безрезультатное колдовство заклинания). Если же бросок дает успех, маг видит себя проходящим сквозь время и может теперь полностью изменить свои действия на последнем ходу (к примеру, маг может решить что эту дверь, из которой в будущем должны вылететь толпы злобных духов лучше вообще не открывать).

Такие действия также могут изменить действия других персонажей, которые будут действовать уже после заклинателя и опираясь на то, что он совершил.

Пример: Зенон поворачивает в боковой переулок и моментально оказывается на прицеле целой банды вооруженной пистолетами. Мерзко усмехаясь они направляют на него свои стволы. На следующем ходу Зенон ходит практически первым, кроме одного бандита. Бандит выпускает короткую очередь в Зенона но промахивается. Зенон колдует заклинание Пески Времени и откатывает время на один ход назад.

В оригинале на этом ходу Зенон свернул в переулок. Но в этот раз Зенон решает что лучше будет развернуться и убежать, чем даже высовывать свое лицо за угол. Все остальные персонажи действуют так, как если бы предыдущего хода не было и исходя из того, что произошло в измененной этим заклинанием реальности. Так что, если Зенон не повернул в переулок, то и бандиты не стреляли. Однако они все равно поджидают Зенона в этом переулке, не зная что он уже убегает.

Это заклинание не убирает любые эффекты, которые воздействовали на мага на том ходу, который он откатывает во времени. То есть, если бы в предыдущем примере в Зенона попали бы пули из выпущенной бандитом очереди, а потом он откатил бы ход назад, то все равно дырки от пуль не зарастут. Даже если маг получив пулю откатывает ход с целью увернуться от этой пули, которая в него попала, он все равно страдает от уже полученного огнестрельного ранения (и если ему не удастся увернуться от той же самой пули второй раз, то получает ещё одно огнестрельное ранение). В общем целом, с помощью этого заклинания нельзя избавиться от любых эффектов уже полученных магом, однако можно постараться изменить ход последующих событий, изменив действия мага и в этом случае маг может постараться спасти жизни другим, но ни как не себе.

Некоторые персонажи (не заклинатель) могут почувствовать эффект дежа вю, однако для них отмотанный во времени ход все равно остается единственным и другого они не совершали. Они воспринимают ход, как если бы другого не было никогда. (Следует помнить, что если кто либо из участников сцены использует заклинание "Складки Времени", он понимает что случилось). На 4 уровне Таинства Времени маг может колдовать это заклинание и на других, что позволит им также изменить свои действия.

Выученное заклинание (Серебряная Лестница): Перевернуть Страницу Назад

Дайсы: Решительность + Оккультизм + Время

Любой лидер понимает что не всегда то, что он запланировал идет по плану. Для магов Серебряной Лестницы изменение в их планах далеко не всегда приводят к негативным последствиям благодаря этому заклинанию. Маги остальных Орденов также любят использовать это полезное заклинание.

Временной Сдвиг (Время •••)

То же что и "Темпоральная Увертка", но это заклинание можно колдовать и на других.

Практика: Экранирование

Действие: Мгновенное

Длительность: Продолжительное (одна сцена)

Вид: Скрытый

Маназатраты: 1 Маны (на выбор)

Цель получает одно очко брони за каждый уровень Арканума Времени заклинателя. Эффект длиться один час, но Длительность можно увеличить до 24 часов, если потратить одно очко Маны.

Выученное заклинание (Адамантиновая Стрела): Изгиб Потока

Дайсы: Манипулирование + Расследование + Время

Часто это заклинание колдуется как часть заклинаний, которые подготавливают мага к битве, что позволяет магам использовать складки Времени для собственной защиты.

•••• Адепт Времени

Я шагаю во Времени, но ограничиваюсь его потоком. Я вижу не только то что будет, но и то что может быть и как этого добиться. Я перемещаю время с той скоростью, с какой нужно именно мне. Я хожу из настоящего в будущего также легко, как некоторые переходят дорогу.

Проклятье Хроноса (Время ••••)

С помощью этого заклинания маг замедляет отдельного человека так, что ему кажется, как будто все вокруг происходит слишком быстро и человек старается не отстать от окружающего.

Практика: Структурирование

Действие: Мгновенное; вычесть Самообладание цели

Длительность: Кратковременный (один ход)

Вид: Явное

Маназатраты: 1 Маны

Цель получает штраф -1 к Защиту за каждый успех колдовства этого заклинания. Дополнительно, Скорость цели уменьшается на половину за каждый успех (округляется вверх), до минимума 1.

Когда цель атакует других дальнобойной атакой, жертва цели использует свою Защиту (даже если атака производится не в упор). Просто цель двигается настолько медленно, что остальные могут заранее знать что и когда она сделает.

Выученное заклинание (Серебряная Лестница): Погребенный под Песками Времени

Дайсы: Манипулирование + Оккультизм + Время – Самообладание

Под воздействием этого заклинания противники магов становятся легкой добычей. Маги Мистериума используют свой вариант этого заклинания (Сообразительность + Оккультизм + Время).

Настоящее как Будущее (Время ••••)

Маг предсказывает ближайшее будущее с абсолютной точностью.

Практика: Структурирование

Действие: Мгновенное и состязательное; цель совершает бросок дайсов Самообладание + Гнозис рефлексивно

Длительность: Кратковременный (один ход)

Вид: Явное

Маназатраты: 1 Маны

На ходу, следующем после успешного колдовства этого заклинания, игрок имеет права потребовать от всех остальных игроков, персонажи которых стали целью заклинания, честного ответа что их персонажи будут делать на этом ходу. Рассказчик рассказывает то же самое для персонажей, которых отыгрывает он, если они стали целью заклинания.

Игрок не обязан действовать на этом ходу, однако может начать действовать в любой момент раунда игнорируя любые воздействия на порядок инициативы. Если это заклинание используют одновременно два мага и хотят действовать одновременно в одном и том же ходу, то порядок Инициативы для этих магов определяется стандартным образом. Кроме всего прочего, заклинатель

получает +1 Защиты за каждый полученный успех против атак всех персонажей, которые стали целью этого заклинания (Данный бонус складывается с бонусом от заклинания "Ускорение").

Выученное заклинание (Адамантиновая Стрела): Измерить Поток

Дайсы: Интеллект + Оккультизм + Время против Самообладание + Гнозис

Не секрет, что знание и понимание могут быть самым эффективным оружием. Маги Адамантиновых Стрел используют это заклинание чтобы полностью понимать степень угроз от различных участников сцены и действовать соответствующим образом. Маги Серебряной Лестницы используют свой вариант этого заклинания (Внушительность + Оккультизм + Время) чтобы контролировать ситуацию.

Пророчество (Время ••••)

Маг может получить совет, как изменить будущее, чтобы некоторые действия совершились, или на оборот, не свершились.

Практика: Структурирование

Действие: Мгновенное

Длительность: Концентрация

Вид: Скрытый

Маназатраты: Нет

Как и при заклинании "Предсказание", маг может задать один вопрос о цели или событии за один успех. Вместо того, что читать будущее, маг получает понимание того, что могло бы свершиться, если бы произошли те или иные действия. Следует помнить, если у цели есть Преимущество "Судьба", то уровень такого преимущества вычитается из броска дайсов на это заклинание (весьма сложно определить альтернативный вариант будущего того существа, чья судьба предопределена).

Пример: Бахазид узнает что некий парень станет великим лидером. Он использует Пророчество чтобы узнать, каким образом это можно изменить, так как этот вариант развития событий Бахазид не устраивает. Он получает видение, в котором кто-то убивает маму этого парня и получает понимание, что в таком случае парень станет тираном.

На этом уровне заклинание не дает полностью развернутого ответа и будущее показывается весьма однобоко. К примеру, Бахазид не знает, что если спасти маму этого парня, то вместо него великим лидером станет сестра этого парня. На одну и ту же цель нельзя колдовать это заклинание чаще чем раз в 24 часа.

Выученное заклинание (Стражи Покрова): Предвидение Мерлина

Дайсы: Интеллект + Оккультизм + Время

Защита Мистерий - не самая простая работа, даже тогда, когда знаешь будущее. Иногда нужно знать не только будущее, но и его альтернативные варианты, а также методы воздействия на них.

Временной Карман (Время ••••)

Это заклинание позволяет магу входить в персональный временной карман, в котором заклинатель может совершать любые нужные ему действия. Время в этом кармане бежит быстрее чем в окружающем мире. Таким образом, если маг кого-то долго преследует и уже очень устал, он может войти в свой временной карман и поспать. В реальном времени пройдет всего несколько минут и выпавшийся маг может продолжить погоню уже полностью свежий и отдохнувший. Когда маг находится во временном кармане он не может никак взаимодействовать с окружающим миром и окружающий мир никак не может взаимодействовать с ним (кроме других магов Времени, которые могут постараться "взломать" этот карман). Разница во времени зависит от силы заклинания. Кроме всего прочего, хотя маг и не может взаимодействовать с окружающим миром, он может провести самый сложный долгий ритуал в своем временном кармане и выйти от туда через несколько минут уже вооруженным до зубов.

Практика: Плетение

Действие: Расширенное

Длительность: Продолжительное (одна сцена)

Вид: Явное

Маназатраты: Нет

Полученные при колдовстве успехи определяют скорость течение времени в кармане относительно остального мира.

ТАБЛИЦА

Время в кармане Требуемое число успехов

x2 1 успех

x3 2 успеха

x4 3 успеха

x5 4 успеха

x6 5 успехов

Пример: За один успех 1 ход в окружающем мире превращается в 2 хода; 1 минута - в две или 1 час в 2 часа. Это заклинание может воздействовать только на магов. Максимальное количество целей равняется Гнозису или Времени заклинателя, в зависимости от того, что больше. Как только срок действия заклинания оканчивается (по обычному времени мира), карман исчезает и маг возвращается в нормальное время.

Выученное заклинание (Свободный Совет): Семь Дыханий в Одно Мгновение

Дайсы: Сообразительность + Оккультизм + Время

Это заклинание позволяет магам Свободного Совета в неожиданных ситуациях тщательно подготовиться и только потом действовать. Такое полезное заклинание используют маги всех Орденов.

Временной Скачок (Время ••••)

С помощью этого заклинания маг отправляет людей или предметы во временной скачок в будущее.

Практика: Структурирование

Действие: Мгновенное и состязательное; цель совершает бросок дайсов Самообладание + Гнозис рефлекторно

Вид: Явное

Маназатраты: 1 Маны

Это заклинание воздействует только на живых существ (и на то что на них надето или что они держат), отправляя их в будущее на 1 ход за каждый успех (Если заклинание применяется на определенную зону, только живые существа и предметы, которые целиком находятся в этой зоне подвергаются воздействию заклинания).

Для остальных эффект заклинание выглядит как внезапное исчезновение целей на несколько секунд, в течении которых цели совершают скачок во времени в будущее. Так, подкрепления, которые находятся на расстоянии трех ходов, в субъективном времени могут появиться через один ход. Если при выходе из такого временного скачка цель заклинания появляется на том же месте, где к этому моменту что-то или кто-то находится, совершается столкновение. При этом, сравниваются Размеры обоих участников столкновения и тот, у кого размер меньше - получает эффект нокдауна. Если Размеры целей одинаковы, обе цели совершают бросок на борьбу с нокдауном.

Пример: Зенон находясь возле своего мотоцикла использует это заклинание чтобы совершить скачок на 3 хода вперед (при броске получил 3 успеха). На протяжении этих 3х ходов, Арктос видит мотоцикл Зенона и подходит к нему, с целью дождаться его хозяина. На четвертом ходу Зенон появляется именно там, где стоит Арктос. У обоих магов Размер равен 5, так что оба совершают бросок на сопротивление нокдауну (рефлекторный бросок Ловкость + Атлетика). У

Зенона бросок получает успешным, но Арктос проваливает бросок, так что он падает на землю, будучи сбитым с ног внезапным появлением Зенона.

Выученное заклинание (Мистериум): Оседлать Волну

Дайсы: Сообразительность + Оккультизм + Время

Иногда время идет не так быстро, как того бы хотелось. Маги Мистериума исправили этот недостаток с помощью этого заклинания. Не смотря на то, что путешествие идет только на несколько секунд вперед, иногда это именно те секунды, которые отделяют успех от неудачи. Маг Адамантиновой Стрелы также используют это заклинание в бою (к примеру, для того чтобы исчезнуть прямо перед взрывом и появиться после него).

Поляна Фей (Время •••••)

Как говорят, в древние времена маленький народ фей жил несколько в ином потоке времени, чем люди. Рассказывают что некоторые люди, которые ложились спать на небольшой полянке среди грибочков, просыпались на следующее утро и выясняли что прошло столетие или наоборот, просыпались то они действительно на следующее утро, однако сами выглядели так, как будто проспали десятки лет. Это заклинание воссоздает этот эффект, позволяя магу создавать места, время в которых будет идти не так, как во всем остальном мире. Так маг может создать место, в котором он бы тренировался и обучался долгое время, а на самом деле прошел весьма короткий промежуток времени, относительно основного потока времени, или же наоборот.

Практика: Созидание

Действие: Расширенное и состязательное; цель совершает бросок дайсов Самообладание + Гнозис рефлекторно

Вид: Явное

Маназатраты: 1 Маны

Это заклинание аналогично заклинанию "Временной Карман", кроме того, что теперь маг может колдовать его на определенную область. Один успех воздействует на область 5 метров квадратных и все, что в ней находится. Можно применить дополнительные Факторы Целей чтобы увеличить зону воздействия. Также, в отличии от Временного Кармана время можно не увеличивать, а замедлить (аналогично таблице в заклинании "Временной Карман", но наоборот). Существо, которое входит в зону воздействия заклинания обязано совершить рефлекторный состязательный бросок Самообладание + Гнозис чтобы не быть унесенным временным потоком.

Выученное заклинание (Мистериум): Темпоральный Бастион

Дайсы: Сообразительность + Оккультизм + Время

Маги Мистериума часто пользуются этим заклинанием, когда нужно за короткий промежуток времени провести длительные исследования и эксперименты. Некоторые члены Серебряной

Лестницы используют свой вариант этого заклинания (Самообладание + Оккультизм + Время) чтобы разработать план действий и найти вариант решения, на поиск которого требуются недели или даже месяцы, а время есть только до завтрашнего утра.

•••• Мастер Времени

Я создаю четвертое измерение, как мастер Пространства создает предыдущие три. Понимание того, что время всего лишь инструмент, я могу формировать его так, как нужно мне и могу заточить существо или предмет в самой лучшей тюрьме, в тюрьме времени. Мое собственное прошлое я могу изменять по собственному желанию.

Наследие Будущего (Время •••••)

Маг может отправить объект вперед во времени. Если с помощью аналогичного заклинания "Временной Скачок" маг мог отправлять объекты лишь недалеко во времени, с помощью этого заклинания временной промежуток, на который маг может отправить цель увеличивается.

Практика: Созидание

Действие: Мгновенное

Длительность: Постоянное

Вид: Явное

Маназатраты: Нет

Количество успехов показывает как далеко вперед во времени может быть отправлен объект. Маг может определять насколько далеко отправить объект во временной промежутке между текущим моментом и максимальным количеством времени, определенным полученными успехами.

ТАБЛИЦА

Успехи Будущее

1 успех 1 год

2 успеха 2 года

3 успеха 5 лет

4 успеха 10 лет

5 успехов* 20 лет

*За каждый дополнительный полученный успех добавляйте ещё по 20 лет.

Объект появляется в будущем в том же самом месте, где он исчез в прошлом, если не используется заклинание Пространства 2 уровня чтобы разместить объект где либо ещё. Отрицательным элементом этого заклинания является тот факт, что если оно однажды применено к определенному объекту, вернуть его обратно невозможно. Правда, говорят что архимастера обладают способностью достичь объекта в будущем и вернуть его в прошлое.

Выученное заклинание (Свободный Совет): Дар Археолога

Дайсы: Внушительность + Расследование + Время

Некоторые маги Свободного Совета используют это заклинание чтобы отправить опасные для них на данный момент ценности далеко в будущее, когда обладать ими будет не так опасно.

Переписать Историю (Время •••••)

Маг может изменить собственное прошлое, что позволит ему стать другим человеком в настоящем, пусть и временно. Однако он не может изменить историю собственной души, изменяя свое магическое прошлое (маг не может изменить свои показатели Гнозиса, Пути или Арканума).

Практика: Созидание и Разрушение

Действие: Расширенное

Длительность: Продолжительное (одна сцена)

Вид: Явное

Маназатраты: 1 Маны

Каждый успех позволяет магу изменить один пункт обычных параметров (Атрибут, Навыки или Черты, но не магические параметры типа Гнозиса, Пути или Арканума), добавив или убрав его из одного параметра и добавив (или убрав) в другой, но в той же категории. (То есть, можно переставлять показатели Социальных Атрибутов, однако только между собой, на другие Социальные Атрибуты), до максимума в данной категории (5 очков для обычного человека). Нельзя также изменить Достоинства.

Следует помнить, что изменения некоторых параметров влекут за собой изменение и других показателей мага.

Выученное заклинание (Серебряная Лестница): Воровство Лет

Дайсы: Манипулирование + Расследование + Время

Маги Серебряной Лестницы очень любят это заклинание, так как оно позволяет им быть более многогранными, в один моменты они искусные ораторы, в другой опытные воины, а третий профессиональные атлеты.

Остановить Время (Время •••••)

Маг останавливает время вокруг цели. С точки зрения цели, одно мгновение сменяется другим, но уже все поменялось. Окружающие же видят застывшую цель, даже если она в момент заклипания падала или ещё что либо.

Практика: Разрушение

Действие: Мгновенное и состязательное; цель совершает бросок дайсов Самообладание + Гнозис рефлексивно

Длительность: Кратковременный (один ход)

Вид: Явное

Маназатраты: 1 Маны

Каждый успех позволяет "заморозить" время вокруг цели на 1 ход. Поля остановленного времени существует только вокруг цели. Если кто либо касается цели, заклипание мгновенно исчезает и цель возвращается в обычное время.

Выученное заклипание (Свободный Совет): Рука Славы

Дайсы: Интеллект + Оккультизм + Время против Самообладание + Гнозис

Маги Свободного Совета используют это заклипание для различных надобностей, от кражи денег и до обоснования противнику того факта, что их похищали инопланетяне (так как для цели прошло всего одно мгновение, а окружающий мир кардинально изменился).

Дух

Область воздействия: экзорцизм, Теневая Сфера, возвращение души, Рукавица

Становясь на путь Таинства Духа, маг стремится стать посредником между мирами. Маги Духа часто вдумчивые люди, которые просчитывают результаты их действий. Многие маги Духа до Пробуждения были глубоко религиозными или просто верующими людьми.

Многие маги, практикующие Дух признают, что есть вещи, которые просто недоступны человеческому пониманию, и они вполне комфортно живут с этим знанием. Они уходят в темноту, прекрасно зная, что там могут быть вещи, которых стоит опасаться, и они довольствуются простым фактом понимания этого. В отличие от магов Пространства, маги Духа не прокладывают дорогу для других. Дорога, по которой идут маги Духа является путем для одного, путем для тех, кто готов признать, что мир гораздо грандиознее, таинственнее и опаснее чем это вообще можно вообразить.

Правящая Сфера: Перводикость

Пара Таинств Жизни и Духа правит в этой Сфере, состоящей из древних лесов, гор, рек и равнин, на которых властвует природа. Дух является эфемерной частью этой пары Таинств.

• Инициированный в Дух

Я вижу своих братьев и сестер, приходящих и уходящих в сфере духов. Я знаю где они находятся, скрылись ли в невидимом пространстве или же вселились в тело из плоти и крови. Я четко вижу стену между сферами и знаю ее прочность. Я говорю на языке духов и мой голос известен им.

Задабривание Духов (Дух •)

Маг может шептать духу, спящему в материальном объекте и просить его помочь сделать использование этого объекта более простым. Дух не проснется, но отдает частичку своей силы, позволяя магу быстрее и проще взломать замок, вырезать деревянную статую или даже эффективней водить машину.

Практика: Непреодолимое

Действие: Мгновенное

Длительность: Продолжительное (одна сцена)

Вид: Скрытый

Маназатраты: Нет

Каждый успех дает бонус +1 к одному броску дайсов в рамках данной сцены. Этот бонус распространяется конкретно на действия, которые можно совершать целевым предметом или с помощью целевого предмета. Маг может попросить руль машины двигаться более плавно (или резко) и это поможет, а вот если попросить камень лететь точнее и попасть сильнее - то это не поможет.

Пример: Маг уговорил дух своего кабриолета помочь ему с маневренностью машины на сложном и узком участке дороги. Он получает 3 успеха при броске дайсов на применение заклинания и соответственно получает бонус +3 к одному броску управления автомобилем.

Выученное заклинание (Свободный Совет): Рука помощи

Дайсы: Манипулирование + Socialize + Дух

Некоторые маги Свободного Совета понимают, что сознание может принимать намного больше форм, чем предполагает большинство Спящих. С помощью этого заклинания он обращаются к разнообразнейшим предметам с просьбой о помощи.

У магов Серебряной Лестницы есть свой вариант этого заклинания (Внушительность + Socialize + Дух).

Взгляд Экзорциста (Дух •)

Это заклинание позволяет обнаружить наличие духов где либо, частенько для того, чтобы изгнать их. Более продвинутые маги также могут определить, какой конкретно дух находится внутри цели, но эту информацию можно добыть не только с помощью этого заклинания.

Практика: Прозрение

Действие: Мгновенное

Длительность: Концентрация

Вид: Скрытый

Маназатраты: Нет

Если дух может и хочет спрятаться тогда он использует свои силы, чтобы противодействовать Эффективности этого заклинания для того, чтобы остаться незамеченным.

Выученное заклинание (Стражи Покрова): Прощание с Тенью

Дайсы: Сообразительность + Оккультизм + Дух

Стражи Покрова обладают множественными записями, в которых описываются феномены, во время которых люди внезапно изменяли свою личность, частенько становясь пугающими и чужими. Наиболее часты такие явления во время того, как в человека вселяется призрак, дух или что то подобное. Это заклинание позволяет Стражам обнаружить присутствие эфемерных существ, захвативших объект. Маги Мистериума используют это заклинание для поиска одержимых в процессе их работы.

Ясновидение (Дух •)

Маг получает Магическое зрение (см.стр ____). Также маг может определить прочность части Рукавицы. (см.Прочность Рукавицы на стр. ____).

Практика: Прозрение

Действие: Мгновенное

Длительность: Продолжительное (одна сцена)

Вид: Скрытый

Маназатраты: Нет

См. "Резонанс" на стр. _____. Заклинатель получает бонус +1 (не взирая на общее кол-во успехов, полученных при броске дайсов на создание этого заклинания) на обнаружение и изучение Высшей Силы Духов, Талантов Оборотней и ритуалов.

Выученное заклинание (Серебряная Лестница): Взгляд Соломона

Дайсы: Интеллект + Оккультизм + Дух

Говорят, что король Соломон был сильным магом в сфере духов. Это заклинание позволяет магам Серебряной Лестницы получить восприятие древнего правителя в области изучения сложных и тонких магических нюансов, а также определения степени прочности барьера, отделяющего духов от плоти. Маги всех Орденов используют это заклинание, но у магов Мистериума есть свой вариант этого заклинания (Сообразительность + Оккультизм + Дух).

Язык Духов (Дух •)

Маг может видеть, слышать и разговаривать с духами. Он также может обнаружить их невидимое присутствие если они прячутся или не хотят проявлять себя. Если маг не обладает способностями вглядываться сквозь Рукавицу или взаимодействовать с Миром Теней, он может общаться только с Сумеречными духами. (Маг может разговаривать через барьер Рукавицы с помощью 2 уровня Таинства Духа "Взгляд через Рукавицу").

Маг может видеть призраков тоже, очень туманно и нечетко. Маг не может слышать их, пока не использует Таинство Смерти 1 уровня в процессе колдовства этого заклинания. Маг не может воспринимать ментальные проекции в Сумерках пока не добавит Разум 1 уровня при колдовстве этого заклинания.

Практика: Познание

Действие: Мгновенное

Длительность: Продолжительное (одна сцена)

Вид: Скрытый

Маназатраты: Нет

Успехи бросков этого заклинания должны превысить Эффективность любой Силы, которая используется для скрытия духа.

Выученное заклинание (Мистериум): Бестелесная Речь

Дайсы: Внушительность + Socialize + Дух

У магов Мистериума есть множество причин искать контакта с обитателями Сумерек (или Теневой Сферы). Некоторые духи могут рассказать секреты создания (или места хранения) древних реликтов, и могут быть готовы поделиться этими знаниями за определенную цену. Другие, могут интересоваться миром живых и стать бесценными информаторами.

•• Ученик Духа

Я говорю, а духи слышат меня и проходят на мой зов. Я прикасаюсь к той невидимой черте, которая отделяет духов от возможности материализоваться и могут или уплотнить ее или разорвать по собственному желанию. Я могу касаться существ в Сумерках голыми руками.

Эфемерный Щит (Дух ••)

Маг окружает себя эфемерным щитом, который защищает его как от физических так и от эфемерных атак.

Практика: Экранирование

Действие: Мгновенное

Длительность: Продолжительное (одна сцена)

Вид: Скрытый

Маназатраты: 1 Маны (на выбор)

Маг получает одно очко брони за каждый свой уровень Таинства Духа. Если потратить единицу Маны, Длительность этого заклинания можно увеличить на сутки. Полученные при колдовстве успех позволяют щиту сопротивляться эффектам рассеивания. Это заклинание не защищает мага от попыток захвата. Однако, если мага захватили, и стараются нанести урон в захваченном состоянии, вычтите столько дайсов из броска атаки мага, сколько очков брони предоставляет это заклинание.

Выученное заклинание (Адамантиновая Стрела): Призрачная Рубаха

Дайсы: Выносливость + Оккультизм + Дух

Не все угрозы происходят из нашего мира. Адамантиновые Стрелы используют это заклинание для защиты от потусторонних существ, типа призраков или духов. Стражи Покрова для тех же целей используют свой вариант этого заклинания (Решительность + Оккультизм + Дух).

Эфемерное Касание (Дух ••)

С помощью этого заклинания маг может физически взаимодействовать с духами и подобными существами. Заклинание аналогично заклинанию Смерти 2 уровня "Могильное Прикосновение". Маг может касаться и быть касаем любыми окружающими духами. Маг не может воздействовать

на приведения или ментальные проекции (для этого требуется магия Смерти или Разума соответственно).

Практика: Управление

Действие: Мгновенное

Длительность: Продолжительное (одна сцена)

Вид: Явное

Маназатраты: Нет

Выученное заклинание (Свободный Совет): Взять Потустороннее

Дайсы: Ловкость + Атлетика + Дух

Маги Свободного Совета используют это заклинание для более близкого контакта с духами, не важно будет ли это дружеское рукопожатие или выверенный удар. Маги Адамантиновых Стрел используют это заклинание чтобы защищаться от духов.

Предоставить Ясновидение (Дух ••)

То же что и Ясновидение, но накладывается на других, включая сверхъестественных существ и Спящих. Но в последнем варианте автоматически вызывает Неверие.

Практика: Прозрение

Действие: Мгновенное

Длительность: Продолжительное (одна сцена)

Вид: Скрытый

Маназатраты: Нет

Если цель сопротивляется, она совершает рефлекторный бросок Решительность + Гнозис.

Выученное заклинание (Серебряная Лестница): Наделить Взглядом Духов

Дайсы: Манипулирование + Убеждение + Дух

Разные Ордены используют это заклинание в разных целях, но по большей части чтобы открыть глаза союзникам на то, что они в обычном состоянии не видят. Маги Свободного Совета используют свой вариант этого заклинания (Интеллект + Убеждение + Дух).

Малый Вызов Духов (Дух ••)

Маг вызывает духов. Это может быть какой то определенный дух, или любой дух в сенсорном диапазоне. (Если маг находится в материальном мире - на призыв откликается ближайший дух, который находится в Сумерках (если таковые имеются). Если же маги находится в Теневой Сфере - то вызывается ближайший к его местоположению дух Теневой Сферы). Маг может вызвать как каких то конкретных духов, известных ему, или же задать определенную категорию духов (дух дерева или дух птицы, к примеру). Или же маг может отправить просто запрос на любого духа в диапазоне мага (потратив одну Ману). В этом варианте ответит ближайший к магу дух. Дух устремляется к магу со всей доступной ему скоростью. Однако если дистанция перемещения духа зависящая от его якоря меньше, чем требуется чтобы добраться до мага - дух не придет.

Запрос можно оформить как вежливое приглашение к диалогу или как жесткое требование немедленно явится - по усмотрению мага. Большая часть духов не любит второй вариант, однако встречаются духи, которые просто не поймут, если к ним начнут обращаться с уважением, а другие духи начнут уважать мага, который осмелился так жестко требовать их появления и отношения с ними можно будет выстроить более качественно.

Практика: Управление

Действие: Мгновенное и состязательное; цель совершает бросок Соппротивления рефлекторно

Длительность: Продолжительное (одна сцена)

Вид: Скрытый

Маназатраты: Нет

Обычно, духи весьма любопытны и охотно откликаются на зов, однако бывает так, что духи не хотят приходить на зов и сопротивляются ему, совершая рефлекторный бросок Соппротивления.

Следует учитывать, что это заклинание всего лишь вежливая просьба подойти, или окрик "Эй ты, иди сюда, быстро", если ее рассматривать с точки зрения человеческих взаимоотношений. То есть маг не получает власти над духом, не может его контролировать или заставить явиться против воли духа (для этого нужно заклинание "Контроль Духа" 3 уровня Таинства Духа).

Призванный дух (то есть тот, который все таки прибыл на призыв) вынужден оставаться возле призвавшего его мага до конца сцены, или до тех пор, пока заклинатель разрешит ему уйти.

Выученное заклинание (Серебряная Лестница): Собрать Невидимую Толпу

Дайсы: Внушительность + Убеждение + Дух против Соппротивления

Различные Ордены используют это заклинание в различных целях. Маги Мистериума используют свой вариант этого заклинания (Интеллект + Убеждение + Дух).

Взгляд Через Рукавицу (Дух ••)

Маг может смотреть через барьер в Теневую Сферу или наоборот, если маг находится в Теневой Сфере - может смотреть в материальный мир.

Практика: Прозрение

Действие: Мгновенное

Длительность: Продолжительное (одна сцена)

Вид: Скрытый

Маназатраты: Нет

На протяжении действия этого заклинания, маг может мгновенным действием сконцентрироваться и проникнуть взором через барьер, отделяющий наш мир от Теневой Сферы. Любые броски на восприятие совершаются с учетом штрафа Силы барьера (см. "Сила Барьера" на стр. ____). С помощью третьего уровня Таинства Духа, проникать взором через Барьер можно рефлекторным действием и это не требует концентрации.

Выученное заклинание (Мистериум): Взгляд в Другой Мир

Дайсы: Сообразительность + Оккультизм + Дух

С помощью этого заклинания маги Мистериума наблюдают за другим миром с той же легкостью, как и за материальным миром.

Место Силы (Дух ••)

Маг может усилить или ослабить Барьер в Святилище.

Практика: Управление

Действие: Мгновенное

Длительность: Продолжительное (одна сцена)

Вид: Явное

Маназатраты: Нет

Каждый успех изменяет Силу Барьера на одну единицу до лимита, равного уровню Святилища. Следует учитывать что Сила Барьера не может быть понижена до нуля. На 5 уровне Таинства Духа с помощью заклинания "Контроль Барьера" можно полностью его убрать, создав Грань, через которую любые существа обоих миров смогут проходить без каких либо проблем или использования заклинаний.

Выученное заклинание (Стражи Покрова): Закрытые Пути

Дайсы: Решительность + Выживание + Дух

Чаще всего Стражи Покрова используют это заклинания для усиления Барьера в собственных Святилищах, однако маги Серебряной Лестницы наоборот, ослабляют барьер, чтобы вызов духов был более простым.

Духовный Сосуд (Дух ••)

То же что заклинание Таинства Смерти 2 уровня "Духовный Сосуд" на стр. ____.

••• Последователь Духа

Я невидимым иду по мирам. Одними своими ласковыми словами я могу пробудить духов от их бесполезной и лишенной разума спячки. Я могу исцелять свою невидимую семью ласковыми словами и целебными руками. Я изгоняю темных духов и охотящихся приведений, и защищаюсь от них. Я могу завести личного фамильяра - своего друга и союзника.

Контроль Духа (Дух •••)

Маг может заставить духа совершать определенные действия. Простые, одиночные команды (типа "Атакуй", "Беги" или "Стой здесь") могут быть отданы по одной за каждый успех.

Практика: Управление

Действие: Мгновенное и состязательное; цель совершает бросок Соппротивления рефлেকторно

Длительность: Продолжительное (одна сцена)

Вид: Скрытый

Маназатраты: Нет

Более комплексные и сложные команды требуют сразу нескольких успехов. К примеру: "Иди в особняк Контессы и укради ее родовой брильянт" потребует трех успехов. Если дух не успевает закончить задание до момента окончания действия заклинания - то он не полностью выполняет его, а только до того момента, сколько успевает.

Выученное заклинание (Адамантиновая Стрела): Корона Инкарны

Дайсы: Внушительность + Запугивание + Смерть против Соппротивления

Отношения Адамантиновых Стрел с духами носят такой же боевой характер, как и с их товарищами - магами. Это заклинание позволяет магам Адамантиновых Стрел использовать духов в качестве солдат в своих бесконечных битвах.

Маги Мистериума используют это заклинание чтобы контролировать духов-стражей гробниц, в которые они хотят попасть.

Экзорцизм (Дух •••)

Маг может изгнать духа или приведение из тела или предмета.

Практика: Плетение

Действие: Расширенное (требуемое число успехов = Воле духа) и состязательное; цель совершает рефлекторный бросок Мощь + Сопротивление

Длительность: Постоянное

Вид: Скрытый

Маназатраты: Нет

Требуемое число успехов равняется Воле духа или приведения. Также дух или приведение совершает рефлекторный состязательный бросок Мощи + Сопротивление. Если их пребывание в определенном месте, предмете или существе обусловлено каким либо заклинанием Пробужденных (типа "Одержимость Духом", "Связать Дух" или "Призраки") заклинатель должен вместо этого развеять это заклинание.

Следует помнить, что в случае Подавления (см. Werewolf: The Forsaken стр.____), маг может выгнать духа из Призывателя Духа но не из Заявленного Духам. (Однако он может использовать Таинство Духа 5 уровня "Формировать Дух" чтобы разделить соединенных духов.

Выученное заклинание (Стражи Покрова): Изгнанный из Плоти

Дайсы: Внушительность + Запугивание + Дух против Мощь + Сопротивление

Используя это заклинание Стражи Покрова изгоняют духов и приведений, который вселились в людей.

Договор с Фамильяром (Дух •••)

Маг может заключить персональный договор с фамильяром.

Практика: Плетение

Действие: Расширенное (требуемое число успехов = очки Преимущества)

Длительность: Постоянное

Вид: Скрытый

Маназатраты: 1 Маны

См.Преимущество "Фамильяр" на стр.____ для уточнения деталей.

Заклинатель должен приобрести это преимущество, чтоб окончательно укрепить связь. Такую связь уже невозможно развезть. У одного человека может быть только один фамилльяр в один и тот же отрезок времени. Заклинатель должен быть способен видеть и разговаривать с желаемым духом (см. "Язык Духов"), и должен обладать способностью коснуться духа в любой момент на протяжении продолжительного броска дайсов (см. "Эфемерное Касание").

Дух, находящийся в Мире Теней не может быть целью этого заклинания. Сначала он должен пройти через Барьер, чтобы стать духом Сумерек, с помощью уговоров или команд (см. "Контроль Духа").

Духа нельзя заставить стать фамилльяром, это можно только по добровольному согласию духа.

Выученное заклинание (Мистериум): Духовная Связь

Дайсы: Манипулирование + Социальные + Дух

Путем уговоров, лести, подкупа или даже запугивания, маги могут с помощью этого заклинания создать себе фамилльяра. В связи с тем, что фамилльяры пользуются большой популярностью в среде Пробужденных, этим заклинанием пользуются маги всех Орденов.

Великий Призыв Духов (Дух •••)

С помощью этого заклинания маг может призывать в Теневую Сферу любого духа любой силы, даже абсолютно неизвестного магу. Проще и безопасней призывать духов, которых знаешь, однако далеко не всегда у мага есть такая возможность.

Практика: Плетение

Действие: Мгновенное и состязательное; цель совершает бросок Сопротивления рефлексивно

Длительность: Продолжительное (одна сцена)

Вид: Явное

Маназатраты: Нет

Ранг целевого духа вычитается из количества дайсов, которые совершают бросок. Смотри "Духовная Иерархия" на стр. ____ . Насильно призванные духи в большинстве случаев весьма обижены на мага и могут быть даже разъяренными. Если дух не обладает возможностью атаковать через Барьер (или если маг не находится в той же реальности, в какой находится дух), то дух ничего не может сделать и вынужден оставаться там, куда его призвали до окончания Длительности заклинания. Следует помнить, что это заклинание само по себе не предоставляет никакой защиты от того, кого призывает маг.

Используя это заклинание маг не телепортирует Духа прямо к нему, его радиус действия ограничен сенсорным диапазоном мага (если не используется Таинство Пространства 2 уровня для

расширения диапазона воздействия). Однако если у духа есть способность телепортации, то он будет вынужден ее использовать чтобы как можно быстрее оказаться возле призывателя. В любом другом случае дух перемещается к заклинателю так быстро, как только умеет до тех пор, пока не оканчивается Длительность заклинания.

Соединив это заклинание с Таинством Пространства 5 уровня, маг может мгновенно перенести целевого духа из места его текущей дислокации в непосредственную близость к магу (но Таинство Духа 4 уровня все ещё требуется для того, чтобы дух пересек Барьер).

Призванный Дух вынужден оставаться около заклинателя до конца действия заклинания или до тех пор, пока заклинатель не позволит ему уйти, в зависимости от того, что произойдет раньше.

Выученное заклинание (Серебряная Лестница): Шепот Древним

Дайсы: Внушительность + Убеждение + Дух против Сопротивления

Традиционная магия, как она представлена практически во всех мифах и легендах разных народов включает в себя призыв духов. С помощью этого заклинания маги Серебряной Лестницы могут это сделать.

Стражи Покрова иногда используют свой вариант этого заклинания (Манипулирование + Убеждение + Внушительность) чтобы получить ответы на свои вопросы или заставить духов совершать более постоянные действия.

Повредить Дух (Дух •••)

Маг может повредить Тело духа.

Практика: Столкновение

Действие: Мгновенное; вычьсть Сопротивление цели

Длительность: Постоянное

Вид: Явное

Маназатраты: Нет

Дух должен проявиться в материальном мире или существовать в Сумерках (в этом случае маг должен обладать возможностью увидеть и коснуться духа).

Для атаки духа через Барьер, маг должен обладать 4 уровнем Таинства Духа (и в этом случае на бросок дайсов накладывает дополнительный штраф, равный мощи Барьера в данном конкретном месте).

За каждый успех дух получает 1 ед. летального урона. С помощью 4 уровня Таинства Духа маг может потратить одно очко Маны и наносить аггравированный урон вместо летального.

Выученное заклинание (Адамантиновая Стрела): Ударить Невидимое

Дайсы: Сила + Атлетика + Дух – Сопротивление

Для применения этого заклинания не требуется какое либо оружие или заклинания, которые материализовали бы дух. Именно по этому маги Адамантиновых Стрел используют его, так как оно позволяет им атаковать эфемерную субстанцию духа напрямую. Стражи Покрова также используют это заклинание для уничтожения духов.

Щит Высшей Силы (Дух ●●●)

Маг создает персональный щит против духов и их Высших Сил.

Практика: Экранирование

Действие: Мгновенное

Длительность: Продолжительное (одна сцена)

Вид: Скрытый

Маназатраты: 1 Маны (на выбор)

Маг получает одно очко Брони за каждый уровень Таинства Духа. Потратив одно очко Маны маг может увеличить длительность заклинания на 24 часа. Эта броня работает только против воздействия Духов, типа Высших Сил, Даров Оборотней или ритуалов. Каждый раз когда щит взаимодействует с входящей силой, требуется потратить одно очко Маны. Если маг не хочет (или не может) потратить это очко Маны, щит не предоставляет никакой брони, но продолжает висеть на заклинателе до конца Длительности заклинания, так что может быть активирован позже.

Кроме всего прочего, эта способность позволяет заклинателю пропускать через щит дружественные силы духов и защищаться от враждебных сил. Часто маги вкладывают в свой щит несколько "зарядов", тратя Ману в процессе создания щита. Таким образом, маг избавляется от необходимости тратить свой запас маны уже в процессе работы щита пока в нем остаются заряды. Кроме всего прочего, маг может использовать контрзаклинание против сил духов чтобы предотвратить их воздействие (см. "Контрзаклинание" на стр. ____).

Выученное заклинание (Адамантиновая Стрела): Эфемерная Стража

Дайсы: Выносливость + Оккультизм + Дух

С помощью этого заклинания маги Адамантиновых Стрел защищают себя от воздействия враждебных духов также, как маги использующие магию Прайма защищают себя от воздействия магии. Маги Серебряной Лестницы используют собственный вариант этого заклинания (Самообладание + Оккультизм + Дух) когда нуждаются в защите от духов.

Достигнуть (Дух ...)

Маг может физически пересечь Барьер, может касаться существ и объектов в Теневой Сфере (и его также могут трогать существа Теневой Сферы). С одной стороны пересечение Барьера может быть опасным, если поблизости окажется враждебный дух, вооруженный по самые зубы. С другой стороны, это заклинание позволит магу перенести какие либо предметы в место, куда нужно магу, также, с помощью этого заклинания маг может взаимодействовать с духами которые не хотят (или не могут) пересечь Барьер и так далее.

Также заклинатель может атаковать опасную сущность собственными кулаками (или оружием, подвергшимся воздействию заклинания "Пробудить Дух", см.ниже) и может быть (если повезет) успеть сбежать до того, момента как атакованная сущность сможет дать сдачи.

Следует помнить, что это заклинание также позволяет магу вернуться в материальный мир из Теневой Сферы.

Практика: Плетение

Действие: Мгновенное

Длительность: Продолжительное (одна сцена)

Вид: Явное

Маназатраты: Нет

На протяжении действия этого заклинания, маг может рефлекторно переходить через Барьер когда пожелает. В идеале маг должен сначала заглянуть через Барьер чтобы увидеть, куда же он будет проходить, или же маг может пройти сквозь Барьер вслепую.

Выученное заклинание (Адамантиновая Стрела): Теневой Удар

Дайсы: Ловкость + Атлетика + Дух

С помощью этого заклинания маги Адамантиновых Стрел показывают что даже Барьер между мирами не сможет остановить мага на пути выполнения им своего долга. Маги Мистериума также используют свой вариант этого заклинания (Сообразительность + Атлетика + Дух) для более свободного взаимодействия с эфемерными существами.

Восстановление Тела (Дух ...)

Маг может исцелить Тело Духа.

Практика: Совершенствование

Действие: Мгновенное

Длительность: Постоянное

Вид: Явное

Маназатраты: Нет

Дух должен быть призван в материальный мир или существовать в Сумерках (в этом случае маг должен обладать возможностью увидеть его). Для того, чтобы исцелить духа через Барьер, потребуется 4 уровень Таинства Духа (а на заклинание будет наложен штраф, равный силе Барьера в данном месте). За каждый полученный при колдовстве успех маг исцеляет одно очко Тела духа.

Выученное заклинание (Свободный Совет): Починить Дух

Дайсы: Самообладание + Эмпатия + Дух

Маги Свободного Совета используют это заклинание для исцеления эфемерной сущности духов. Они это делают для того, чтобы с духом было проще договориться, так как исцеление повреждений однозначно воспримется духом как дружественное действие. Кроме всего прочего, с помощью этого заклинания можно исцелить нематериальный фамилляр. Маги Мистериума используют свой вариант этого заклинания (Решительность + Эмпатия + Дух) для того же самого.

Восстановить Утерянную Душу (Дух ●●●)

Маг может восстановить отделенную или украденную душу. Маги Смерти 3 уровня могут отделить душу (см. "Отделение Души Спящего"), и некоторые духи также обладают возможностью красть души. Маг должен "держать в руках" и душу и ее настоящего владельца (или использовать магию Пространства 2 уровня для установления связи с обоими частями целого, или же построить портал, который соединит утраченные частички) для успешного применения этого заклинания. Процесс нахождения души может быть весьма опасным, так как в большинстве случаев придется отбирать ее у того существа, которое ее украло или отделило (и вряд ли существо захочет отдать душу добровольно).

Практика: Плетение

Действие: Расширенное (требуемое число успехов = недели, когда душа была утрачена)

Длительность: Постоянное

Вид: Скрытый

Маназатраты: Нет

Требуемое число успехов, которые нужно получить при колдовстве равняется количеству недель, которые душа отсутствует на момент использования заклинания. Если душа уже помещена в другое тело, то маг должен сначала использовать заклинание Судьбы 4 уровня "Уничтожить Привязку" чтобы сначала отсоединить душу и только потом вернуть ее владельцу.

Выученное заклинание (Стражи Покрова): Восстановить Украденный Свет

Дайсы: Внушительность + Эмпатия + Дух

Не все, что делают Стражи Покрова - неприятно. Иногда они занимаются воссоединением украденных душ с их настоящими владельцами.

Пробудить Дух (Дух ...)

Маг получает возможность Пробудить Духа какого либо предмета. Такие предметы получают возможность воздействовать на существ в Сумерках или за Барьером.

Практика: Плетение

Действие: Мгновенное

Длительность: Продолжительное (одна сцена)

Вид: Явное

Маназатраты: Нет

Такие пробужденные предметы становятся духом 1 Ранга (см.стр.____), но со временем могут расти. Они могут использовать чтобы взаимодействовать с существами Сумерек и их можно уговорить использовать свои Высшие Силы на пользу магу. До тех пор, пока дух не вырастет хотя бы до 3 Ранга, он не будет делать ничего, что выходит за рамки воздействия его предмета. Так, бейсбольная бита будет бить, а бомбоубежище - защищать.

Также, предмет можно "расспросить" про его прежнего владельца, однако следует учитывать, что скорее всего все воспоминания будут только о том времени, когда предметом пользовались (нож резал, молоток забивал гвозди и т.п.). Пробужденный предмет существует как в материальном мире, так и в Сумерках. Если его уничтожить в материальном мире, то Сумеречная часть предмета пройдет через Барьер в Теневую Сферу, где через некоторое время опять впадет в состояние покоя. Большинство магов добавляют факторы Длительности в это заклинание, чтобы дать духам возможность "вырасти".

Выученное заклинание (Свободный Совет): Разбуженный

Дайсы: Манипулирование + Убеждение + Дух

Маги Свободного Совета используют это заклинание чтобы пробудить духов в различных местах или предметах. Дом или Святилище, модифицированное таким образом начинает самостоятельно заботиться о своих обитателях, а предметы получают способность воздействовать на эфемерный мир.

Маги Серебряной Лестницы часто используют свой вариант этого заклинания (Внушительность + Убеждение + Дух) для тех же целей.

Дорога Духов (Дух ...)

Маг открывает дорогу через Барьер, место где маг может пройти через Барьер в Теневую Сферу и где духи из этой сферы могут выйти в материальный мир (однако они при этом остаются в Сумерках, пока не проявятся в материальном мире полностью, используя собственные силы и умения). Маг не может остановить другие сущности от использования дороги, если конечно сам не занимается этим физически и мистически. Как говорят, в древние времена миры духов и плоти были едины и никакой дороги для их взаимодействия не требовалось.

Но в наши дни, невидимый мир духов отлично спрятан от внимания обычных людей и только те, кто обладают определенными знаниями могут приподнять завесу, которая отделяет оба мира друг от друга и познать секреты духов.

Практика: Плетение

Действие: Расширенное (требуемое число успехов = Силе Барьера)

Длительность: Кратковременный (один ход)

Вид: Явное

Маназатраты: 1 Маны

Требуемое число успехов равняется Силе Барьера в данном месте (стр. __) и даже при очень слабом Барьере требуется как минимум один успех. Критическая неудача при броске обозначает что маг не сможет создать Дорогу Духов снова в течении следующих 24 часов, что ставит его в довольно затруднительное положение, если он уже находится в Теневой Сфере и старается попасть обратно в материальный мир (но он может попробовать попасть обратно с помощью других заклинаний).

Когда маг проходит из материального мира в Теневую Сферу, он оказывается в том же месте, но в Теневой Сфере. Одно существо или дух размером 5 или меньше может пройти по Дороге за 1 ход (существа большего размера могут тратить больше ходов чтобы пройти по дороге). Каждый успех добавляет количество существ, которые одновременно могут пройти по дороге на 1 в ход. Дорога Духов сохраняется на протяжении 1 часа.

Следует помнить, что маг не может определять кому можно или нельзя проходить по этой Дороге, так что противники, находящиеся поблизости могут пройти в Теневую Сферу следом за магом. Также, существо можно насильно провести по дороге. Сначала это существо должно быть захвачено (см. Безоружный бой на стр. __ World of Darkness Rulebook), после чего захвативший существо может с помощью маневра "пересилить" закинуть существо по Дороге в Теневую Сферу.

На 4 уровне Таинства Духа это заклинание может колдоваться с расширенной Длительностью, а на 5 уровне Таинства Духа Дорога Духов может колдоваться мгновенным действием (и даже с использованием дополнительных факторов Длительности).

Выученное заклинание (Мистериум): В Тень

Дайсы: Решительность + Выживание + Дух

Хотя это и далеко не безопасное заклинание, иногда маги Мистериума используют его, так как это один из немногих вариантов для того, чтобы провести мага и его товарищей в Теневую Сферу или кого-либо из нее.

•••• Адепт Духа

Я могут заключить любого духа в сталь, камень или плоть в соответствии со своими желаниями. Я могут помогать начинающим магам делать первые шаги в мире духов и могу сам проходить через Барьер когда мне захочется без всяких Дорог.

Связать Дух (Дух ••••)

Маг может привязать духа в материальном мире. В одном из вариантов - это может быть привязка духа к определенному месту, что может расцениваться как пытка или заключение. На 5 уровне Таинства Духа это заклинание можно сделать постоянным, что заключит духа в этом месте (обычно малодоступном и хорошо защищенном) навсегда, или пока не будет рассеяно другими магами.

Практика: Структурирование

Действие: Расширенное (требуемое число успехов = Рангу духа) и состязательное; цель совершает бросок Сопротивления рефлекторно

Длительность: Продолжительное (одна сцена)

Вид: Явное

Маназатраты: Нет

Требуемое число успехов равняется Рангу духа (1 ранг = 1 успех).

Выученное заклинание (Серебряная Лестница): Мистические Цепи

Дайсы: Внушительность + Запугивание + Дух против Сопротивления

Иногда это заклинание колдуется в качестве награды, но намного чаще - в качестве наказания, оно позволяет магам Серебряной Лестницы привязывать сущность духов к определенному месту в материальном мире (если духи просто не могут проявляться в материальном мире - они остаются в Сумеречном состоянии). Многие духи боятся такой судьбы и готовы на многое, чтобы ее избежать. Однако маги также учат своих учеников, что пользоваться этой магией нужно очень осторожно, редко и только тогда, когда нет другого выхода, так как духи живут долго и память у них хорошая.

Создать Амулет (Дух ••••)

Маг может попросить или заставить духов вселиться в какой либо предмет, что автоматически сделает его неким вариантом амулета.

Духи хотят (если это вообще кого-то волнует) быть вселенными в предметы, которые им подходят. Так дух огня может быть вселен в зажигалку, а дух лечения - в контейнер для переноски органов и так далее. Духи вселенные в предметы предоставляют свои Высшие Силы для всех, кто держит этот предмет.

Духи все такие используют свою Сущность для применения своих сил, и могут впасть в спячку, если сильно перенапрягутся. Дух, насильно вселяемый в предмет громко кричит и просит свободы, так что любой, кто может слышать духов может услышать и его.

Практика: Структурирование

Действие: Расширенное (требуемое число успехов = Рангу духа) и состязательное; цель совершает бросок Сопротивления рефлексивно

Длительность: Продолжительное (одна сцена)

Вид: Явное

Маназатраты: 1 Маны

Дух должен быть вселен в материальный объект. Требуемое число успехов равняется Рангу духа. Для начала маг должен найти подходящего духа, призывая какого-то конкретного духа или всех, кто подходит по заданным характеристикам. Пригодность духа зависит от того, какой именно амулет собирается создать маг.

Если маг хочет метать в своих врагов огненные стрелы или просто иметь портативный нагревательный прибор - ему нужен маг огня. Дух воды вряд ли сможет тут помочь. Так что поиск подходящего духа - первый шаг к созданию амулета. По желанию Рассказчика, он может затребовать проверку Интеллект + Образование или Окультизм чтобы определить, понял ли маг суть этого конкретного духа.

Дух активирует свои Высшие Силы только в момент активации амулета, все остальное время дух спит. Пользователь должен попросить или приказать духу активировать силу. Это невербальное действие, совершаемое мгновенным броском Гнозис + Дух. Полученный успех позволяет магу использовать способности амулета в последующей сцене. Провал обозначает что дух остается спать. Критический провал означает что дух разозлился и не будет отвечать как минимум на всем протяжении следующей сцены. Силы Духов не провоцируют Парадоксов или Неверие. Духи являются неотъемлемой сутью этого мира и не вызывают таких последствий как Высшая магия.

Если амулет разрушается, дух освобождается и становится существом Сумерек. Если у духа есть соответствующие Высшие Силы, он может попытаться сбежать через Барьер в Теневую Сферу. В противном случае дух застревает в Сумерках до тех пор, пока не найдет Грань или маг (или другая сверхъестественная сущность) не поможет духу.

Выученное заклинание (Адамантиновая Стрела): Меч Богов

Дайсы: Решительность + Убеждение + Дух против Сопротивления

С помощью этого заклинания маги Адамантиновой Стрелы улучшают свое оружие, броню или другие полезные предметы силами духов с их согласия или несогласия. Маги Серебряной Лестницы используют свой вариант этого заклинания (Внушительность + Убеждение + Дух).

Дар Сущности (Дух •••• + Прайм ••••)

Маг может конвертировать Ману в Сущности и направить ее в духа.

Практика: Структурирование

Действие: Мгновенное

Длительность: Постоянное

Вид: Скрытый

Маназатраты: Нет

Если дух не хочет принимать направляемую ему Сущность (ее "качество", к примеру, не подходит духу), он может сопротивляться с помощью рефлекторного состязательного броска Сопротивления. Каждый успех позволяет магу конвертировать одну Ману и направить ее духу как Сущность. Если у мага нет другого источника Маны, откуда он вытягивает и конвертирует Ману ("Вытянуть ману" 5 уровня Таинства Прайма), он должен тратить собственный запас Маны.

Выученное заклинание (Мистериум): Слово Чести

Дайсы: Внушительность + Socialize + Дух

С помощью этого заклинания маги Мистериума задабривают особенно скептически настроенных духов, уговаривая их стать амулетом или фамильяром.

Предоставить Фамильяр (Дух ••••)

Маг может заключить договор с духом от лица другого мага. Именно с помощью этого заклинания неопытные молодые маги (и те кто взял Преимущество "Фамильяр") могут вообще получить его.

Практика: Структурирование

Действие: Расширенное (требуемое число успехов = очки Преимущества)

Длительность: Продолжительное (одна сцена)

Вид: Скрытый

Маназатраты: 1 Маны

См. "Договор с Фамильяром". Объект договора (не фамильяр и не заклинатель) обязан потратить очки опыта чтобы взять Преимущество "Фамильяр". Это заклинание может использовать улучшенные факторы Длительности. Фамильяр не может быть насильно привязан к кому либо - должно быть согласие как от мага, к которому привязывают фамильяра, так и от самого фамильяра.

Выученное заклинание (Серебряная Лестница): Дар Наставника

Дайсы: Внушительность + Убеждение + Дух

С помощью этого заклинания маги Серебряной Лестницы привлекают к себе молодых магов. Маги Мистериума даруют своим ученикам фамильяров, но используют свой вариант этого заклинания (Интеллект + Убеждение + Дух).

Аптечка (Дух)

Маг может создать предмет, который бы хранил Сущность.

Практика: Структурирование

Действие: Расширенное (требуемое число успехов = вместимости в предмете Сущности)

Длительность: Продолжительное (одна сцена)

Вид: Скрытый

Маназатраты: 1 Маны

Любой предмет может служить Аптечкой (это может быть даже не какая-то емкость или сумка, а простой камень или нож), но те, которые создаются из органики - кость, кожа, древесина и т.п. - лучшие. Пластиковые и металлические предметы накладывают штраф -1 на колдовство.

Требуемое число успехов = нужной вместимости Аптечки, то есть сколько Сущности Аптечка будет хранить (до максимума, обозначенного сумой Гнозис + Дух заклинателя). Следует помнить, что в целевом предмете Сущность просто так ниоткуда не появится, после его создания, требуется накачать в него Сущности. Любой маг может использовать Аптечку с помощью заклинания "Сакраментальная Цепь" (см.ниже) для насыщения Аптечки Сущностью или вытягивания уже имеющейся там Сущности для собственных надобностей.

Выученное заклинание (Стражи Покрова): Рог Изобилия

Дайсы: Интеллект + Ремесло + Дух

Стражи Покрова иногда создают такие хранилища, чтобы в любой момент было чем задобрить вредных духов. Маги Мистериума также используют это заклинание.

Сакраментальная Цепь (Дух ••••)

Маг может направлять Сущность из духа, локуса (или Аптечки) и отдавать ее другому духи или в любое другое место, которое может хранить Сущность.

Практика: Структурирование

Действие: Мгновенное; вычесть Сопротивление цели

Длительность: Постоянное

Вид: Скрытый

Маназатраты: Нет

Одно очко Сущности перенаправляется за каждый полученный успех. На 4 уровне Прайма, маг может конвертировать Сущность в Ману для собственного использования, для перенаправления другому магу или для направления Маны в любой источник/место/предмет/и т.п. который может хранить Ману.

Выученное заклинание (Мистериум): Золото Духов

Дайсы: Манипулирование + Оккультизм + Дух – Сопротивление

Маги Мистериума часто входят в места скопления Сущности, такие как локусы, охраняемые оборотнями и духами. Чтобы хотя бы немного минимизировать опасность таких мест, маги Мистериума используют это заклинание.

Дух Охранник (Дух ••••)

Это заклинание позволяет магу привязать духа охранника к определенному человеку, объекту или месту. Такой охранник в меру своих возможностей защищает вверенный ему объект или субъект охраны. Слабые духи и защищать будут слабо, однако и привязать их к существу или объекту которое требуется охранять намного легче. С другой стороны, сильные духи могут предоставить более качественную защиту, однако при этом и привязать их намного сложнее.

Практика: Структурирование

Действие: Расширенное (требуемое число успехов = Рангу духа) и состязательное; цель совершает бросок Сопротивления рефлексивно

Длительность: Продолжительное (одна сцена)

Вид: Явное

Маназатраты: Нет

Требуемое число успехов равняется Рангу духа, который привязывается к охраняемому объекту или субъекту. Следует помнить, что использование неограниченной Длительности этого заклинания (на 5 уровне Таинства Духа) практически наверняка обеспечит заклинателю вечную вражду с привязанным духом, вынужденным выполнять обязанности охранника.

Выученное заклинание (Мистериум): Следи за Моим Домом

Дайсы: Внушительность + Убеждение + Дух против Сопротивления

С помощью силы своей личности или сообразительности маги Мистериума вынуждают духов охранять каких либо существ, места или предметы. Маги Свободного Совета также используют это заклинание, но их методы убеждения обычно более добрые и взаимовыгодные.

Одержимость Духом (Дух ••••)

Маг может заставить духа захватить тело живого существа.

Практика: Структурирование

Действие: Мгновенное и состязательное; цель совершает бросок Сопротивления рефлексивно

Длительность: Продолжительное (одна сцена)

Вид: Явное

Маназатраты: Нет

Целевой дух получает Высшую Силу "Одержимость" (см.стр.____ World of Darkness rulebook), если в обычном состоянии он не обладал такой возможностью и вынужден вселиться в определенную магом цель. Когда одержимое существо совершает какое либо действие, которое абсолютно противоречит его убеждениям, оно совершает рефлексивный и состязательный бросок Решительность + Самообладание чтобы вернуть себе контроль над собственным телом и выгнать духа вон. Успехи полученные при колдовстве этого заклинания сравниваются с результатом, который выбрасывает одержимое существо.

Дух, который вселяется в существо может использовать все свои сверхъестественные способности, однако не получает способности одержимого существа, кроме физических способностей тела. (То есть, если дух вселяется в тело вампира, Сила которого равняется 6, то дух получает возможность применять эту Силу, однако не получает возможность использовать другие, исконно вампирские способности). Также следует помнить, что попытка насильного вселения духа в существо, место или объект против его воли может привести к броску на деградацию Мудрости.

Выученное заклинание (Серебряная Лестница): Укротить Лошадь

Дайсы: Внушительность + Убеждение + Дух против Сопротивления

Маги Серебряной Лестницы используют это заклинание по различным причинам. Сильный враг может стать союзником, если в него вселить дружественного духа или Спящий, который доставляет неприятности, может показаться окружающим сумасшедшим, со всеми вытекающими последствиями. Маги Свободного Совета используют свой вариант этого заклинания (Интеллект + Убеждение + Дух), но эффект остается тем же самым.

Дорожный Мастер (Дух ••••)

Маг может контролировать доступ к Дороге Духов, которую он создает для прохождения через Барьер (см. "Дорога Духов). Кроме того, маг может самостоятельно путешествовать через Барьер без каких либо дорог.

Практика: Структурирование

Действие: Мгновенное

Длительность: Постоянное

Вид: Скрытый

Маназатраты: 1 Маны

Маг может решать, кто может пройти по Дороге Духов. Это просто способность, которую он получает и маг не должен колдовать это заклинание чтобы определять, кто может или не может пройти по Дороге Духов, которую он создает.

Маг должен колдовать это заклинание для того чтобы самостоятельно проходить через Барьер без необходимости создания Дороги Духов. Это действие стоит 1 очко Маны, а на бросок дайсов накладывается штраф равный Силе Барьера.

Выученное заклинание (Мистериум): Теневые Врата

Дайсы: Сообразительность + Оккультизм + Дух

С помощью этого заклинания маги Мистериума могут решать кто может или не может пройти по созданной ими Дороге Духов, а также, они могут сами проходить через Барьер когда им возжелается без этой Дороги Духов. Стражи Покрова используют для того же самого свой вариант этого заклинания (Самообладание + Оккультизм + Пространство).

•••• Мастер Духа

По своему желанию я могу сломать или усилить Барьер между мирами. Духами я воспринимаюсь как "дворянин". Я могу формировать субстанцию, из которой состоят духи так, как я захочу и

могут создавать из их эфемерной сути новых существ, полностью подконтрольных мне. Я могу делать плоть бесплотной. Я иду сразу в нескольких мирах и одновременно ни в одном из них.

Контроль Барьера (Дух •••••)

Маг может увеличить или уменьшить Силу Барьера, как с помощью заклинания "Место Силы" но без необходимости в Святилище. Барьер в определенном месте может стать практически несуществующим или на оборот, невероятно прочным.

Практика: Созидание

Действие: Мгновенное

Длительность: Продолжительное (одна сцена)

Вид: Явное

Маназатраты: Нет

Выученное заклинание (Стражи Покрова): Часовой Между Мирами

Дайсы: Решительность + Выживание + Дух

Более мощный и универсальный вариант заклинания "Место Силы", однако используется примерно для тех же целей.

Материализовать Духа (Дух •••••)

Маг может материализовать духа (и даже приведение). Дух, который не имеет такой возможности в обычном состоянии получает физическое воплощение с помощью этого заклинания. (Дух, который может самостоятельно материализоваться может это сделать под воздействием заклинания "Контроль Духа").

Практика: Созидание

Действие: Мгновенное и состязательное; цель совершает бросок Сопrotивления рефлeкторно

Длительность: Продолжительное (одна сцена)

Вид: Явное

Маназатраты: 1 Маны

Если цель заклинания находится на другой стороне Барьера, на бросок дайсов накладывается штраф равный Силе Барьера в данной местности. Полученные успехи заставляют духа пройти через Барьер и материализоваться в материальном мире. Материализованный дух обретает ту форму, которая ему присуща, однако она все таки несколько прозрачна, как призрачное видение.

Выученное заклинание (Адамантиновая Стрела): Спуститься с Небес

Дайсы: Внушительность + Запугивание + Дух

Не взирая на название этого заклинания, оно не применяется к ангельским или высшим сущностям. Вместо этого, заклинание может материализовать враждебное существо, что позволит магам атаковать его непосредственно в привычной им и непривычной духу обстановке. Тем не менее, даже дружественный дух может быть материализован, чтобы помочь в бою или в мирное время.

Теневой Раб (Дух ••••• + Смерть •••)

Это ужасное заклинание объединяет закодированные тени (используя магию Смерти) с анимированным духом и ставит полученное жуткое существо под контроль мага. Некоторые маги используют это заклинание чтобы вселить такие жуткие создания в трупы, чтобы оживить мертвую плоть живой тьмой, другие маги предпочитают не использовать смертные оболочки.

Практика: Созидание

Действие: Мгновенное

Длительность: Продолжительное (одна сцена)

Вид: Явное

Маназатраты: 1 Маны

Успехи, получаемые при колдовстве используются для распределения Физических Атрибутов, Сообразительности, Навыков и очков брони (один к одному), вне зависимости от того, вселяется ли полученная сущность в тело. Существо получает одно очко Интеллекта и Внушительности и 0 очей в Самообладании, Манипулировании и Решительности. Оно не чувствует страха, как и любое существо, которое лишь ограниченно сознательное, его разум нельзя поставить под контроль и вообще воздействовать любыми способностями, которые влияют на Самообладание и/или Решительность. Не обладая собственной личностью, это существо будет уверенно выполнять команды заклинателя (хоть стрельба из пистолета, хоть набор заданной последовательности клавиш на клавиатуре). Маг отдает мгновенным действием отдает команды существу (но не более одной на каждый определенный момент времени).

Выученное заклинание (Серебряная Лестница): Зов Тьмы

Дайсы: Внушительность + Запугивание + Дух

Бездумное послушание и ужас, который наводит существо одним своим фактом присутствия, делает его идеальным слугой для магов Серебряной Лестницы. Маги Мистериума используют свой вариант этого заклинания (Интеллект + Запугивание + Дух) для получения того же эффекта.

Формировать Дух (Дух •••••)

Маг может создать или коренным образом изменить дух. Маг может создать духа из свободно существующей эфемерной субстанции или изменить существующий дух так, что это уже будет другое существо, хотя по внешним показателям, действиям, разуму и другим параметрам дух может остаться неотличимым от своего оригинала (по желанию мага) настолько, что тот, кто не знает о произошедшей с духом трансформации не сможет определить произошедшие изменения.

Практика: Созидание или Разрушение

Действие: Расширенное и состязательное; цель совершает бросок Сопrotивления рефлeкторно

Длительность: Продолжительное (одна сцена)

Вид: Явное

Маназатраты: Нет

Если дух создается с нуля, полученные успехи распределяются между Рангом, Атрибутами, Управлением и Высшими Силами в расчете один к одному. Аналогично, изменяя дух (добавляя, изменяя или убирая его Атрибуты) требуется по одному успеху за каждый пункт, который подвергается изменениям. Маг не может создать Духа с Рангом выше чем уровень Таинства Духа заклинателя или его Гнозиса. Таким образом, маг не может создать духа с Рангом выше чем Таинство Духа или Гнозиса мага и соответственно не может воздействовать на духа, чей Ранг выше чем соответствующий уровень Гнозиса или Таинства заклинателя.

Пример: Нина Джейд Громовая создает дух. Так как она создает дух с нуля, ей не нужно беспокоиться о том, что дух может сопротивляться. Она хочет создать дух дерева для своего Святилища-Сада и хочет чтобы его показатели были следующими: Ранг 2 (что требует 2 успеха), Атрибуты: Мощь 3, Искусность 3, Сопrotивление 4 (ещё 10 успехов, всего. Параметры типа Воли и Размера определяются исходя из уже обозначенных других параметров и потому не требуют никаких дополнительных успехов).

Управление: Дерево 3 (3 успеха)

Высшая Сила: "Дикие Чувства" (1 успех).

Итого, общее число требуемых для создания нужного духа успехов равняется 16.

Маг решает что ее создание должно существовать дольше чем 1 час, так что оно добавляет дополнительные факторы Длительности чтобы сделать заклинание постоянным, что требует добавления ещё 6 успехов. Итак, общее число требуемых успехов равняется 22.

Маг должен понимать силы, с которыми он работает. То есть, чтобы создать определенного духа, магу сначала требуется изучить аналогичного, уже существующего духа. По решению Рассказчика, оккультная библиотека может предоставить достаточно данных для успешного колдовства этого заклинания (бросок Интеллект + Образование для получения требуемой информации). Когда срок действия заклинания заканчивается, дух перестает существовать (если был создан) или возвращается к своей обычной форме (если был изменен). Следует помнить, что воздействовать этим заклинанием на фамилъяров невозможно.

Выученное заклинание (Свободный Совет): Вневременная Трансформация

Дайсы: Интеллект + Оккультизм + Дух против Сопротивления

С помощью этого заклинания маги Свободного Совета могут трансформировать духов, изменять их силы, мощь и даже основополагающую природу этих духов. Кроме того, они могут создать даже новых духов там, где их никогда не было. Некоторые используют это заклинание чтобы наладить отношения с существующим духом, другие для того чтобы создать новый, дружественный дух, третьи используют его вообще в непонятных собственных интересах. Вариантов применения этого заклинания - масса.

Королевство Духов (Дух •••••)

С помощью этого заклинания, духи начинают лучше относиться к заклинателю, они считают его чем то вроде "аристократа" среди духов. Королевство, создаваемое с помощью этого заклинания может иметь собственных придворных, силовиков, шпионов, прихлебателей и так далее.

Практика: Созидание

Действие: Расширенное (требуемое число успехов = требуемому Рангу среди духов)

Длительность: Продолжительное (одна сцена)

Вид: Скрытый

Маназатраты: Нет

С помощью этого заклинания маг присуждает себе Ранг (см.стр.____) среди духов, однако не больше чем уровень Гнозиса или Таинства Духа мага. Духи, обладающие более низким Рангом, чем заклинатель стремятся влиться в Королевство, созданное с помощью этого заклинания и соответственно отдают почести, славу и уважение заклинателю. Естественно, ожидается что маг хорошо разбирается в духах, их образе жизни и так далее. Так что в дальнейшем, духи могут "ходатайствовать" о присвоении магу более высокого Ранга.

Когда маг как либо взаимодействует с членами ее "Королевства" то симпатическая связь между ними считается как "Глубокая" без необходимости использовать Арканум Пространства. Таким образом, маг может с легкостью исцелить члена ее Королевства вне зависимости от того, где тот находится, но не может колдовать атакующие заклинание без компонента Пространства.

Любые альянсы с духами перестают выполнять свою роль, как только срок действия заклинания оканчивается (то есть, духи больше не считают себя связанными никакими обязательствами, хотя некоторые могут ожидать от мага выполнение его обязательств). Кроме того, ожидается что заклинатель будет поддерживать, защищать и давать советы своим вассалам (и они будут делать то же самое для него).

Выученное заклинание (Серебряная Лестница): Трон Поднебесного Властелина

Дайсы: Интеллект + Оккультизм + Дух

Став лордом среди духов и получив их поддержку, маг Серебряной Лестницы может также усилить свои позиции и в мире смертных. Использование этого заклинания может нести за собой определенную опасность, так как духи продолжают свою жизнь, заключать и нарушать союзы, враждовать и так далее, и маг, влезший во все это может сильно рисковать. Однако многие считают что такой риск вполне оправдан теми преимуществами, которые предоставляет это заклинание.

Обитель Духов (Дух •••••)

Маг создает Обитель в Теневой Сфере.

Практика: Созидание

Действие: Расширенное

Длительность: Продолжительное (одна сцена)

Вид: Скрытый

Маназатраты: Нет

Требуемое число успехов основано на объеме обители. См. "Зона воздействия" на стр. ____ для получения информации о продолжительном колдовстве. Заклинатель также добавляет по одному успеху за каждое очко Прочности внешних стен обители. Обычные части жилища, такие как стул или книжная полка могут быть с легкостью созданы из эфемерной сущности Теневой Сферы и не требуют каких либо дополнительных успехов.

Нестандартные улучшения жилища (золотые парные двери со сложнейшей чеканкой, фонтан или блестящий кристалл) требуют одного или более успехов, в зависимости от их размеров.

Пример: маг создают такую обитель с целью встречаться там с духами и вести беседы. Маг хочет чтобы объем обители составлял 20 кубических метров, что стоит 2 успеха. Так как маг не ожидает каких либо проблем, прочность стен выбирается минимальная (1 очко Прочности), что требует ещё одного успеха. В конце, маг хочет чтобы посреди этой обители располагался блестящий, отражающий свет пруд, что стоит ещё одного успеха. В связи с тем, что встреча с духами назначена через несколько часов и в дальнейшем такая обитель магу будет не нужна, то длительность заклинания выбирается равной 12 часам, что стоит ещё 2 успехов. Таким образом, требуемое число успехов равняется 6.

Маг может указывать кто сможет войти или выйти из такой обители. Все остальные, кто желает войти или выйти, но этого не желает маг вольны ломать стены для этого. Маг может использовать улучшенные факторы Длительности для этого заклинания.

Выученное заклинание (Мистериум): Обитель Духов

Дайсы: Самообладание + Оккультизм + Дух

С помощью этого заклинания маги Мистериума могут создать собственное убежище вдалеке от глаз простых смертных. Не смотря на опасности, которыми полна Теневая Сфера, в создании такой обители есть и свои преимущества.

Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.

Жизнь

Область воздействия: Болезни, эволюция, лечение, метаморфозы и сила.

Жизнь - это Арканум живительного движения, той неуловимый искры, которая отделяет биологическую материю от базовых материалов. Он вбирает в себя все, от вирусов и бактерий до самых сложных растений и животных. С силой Жизни маг может насылать или исцелять болезни, залечивать тяжелые раны и даже из ничего создавать формы жизни.

Он может повысить свои физические возможности и выйти далеко за пределы, встречаемые в природе, или изменить свою внешность (начиная с поверхностных черт и кончая такими стабильными характеристиками, как рост, вес, телосложение, возраст и даже пол) по свою желанию. Жизненные процессы могут быть остановлены, ускорены, обращены и изменены иными способами.

Маги, стремящиеся овладеть Арканумом Жизни, очень часто делятся на два типа людей. Есть те, кто принимает многообразное совершенство живого мира, кто так очарован, что просто вынужден преследовать его тайны и тем самым все крепче с ним срастаться. Этот тип магов склонен нырять с головой и в лучшее, и в худшее, что есть в жизни, с пылом, сравнимым лишь с тем, который встречается у ищущих тайны Сил.

Другой тип магов движим контролем и наведением порядка в великой случайности живого мира. Неудовлетворенные существующими узорами, которые они просто не способны разглядеть, этот тип чудотворцев желает уподобиться богам, и таким образом никогда впредь не становится целью непредсказуемых обстоятельств болезней и болей.

Правящее Царство: Первобытные Пустоши

Явная/скрытая пара Жизни/Духа является правящей Арканой Первобытных Пустошей, широкого, первозданного рая из лесов, гор, рек и полей, где правит бал Природа. Жизнь - материальное выражение этой пары, чистая сила органических процессов.

ВРЕЗКА

Виды Живого

Маг с разной степенью владения Арканумом может влиять на разные типы форм жизни. Определения следующие:

Базовые формы Жизни: Насекомые, растения, плесень, бактерии и другие микробы

Средние формы Жизни: Неразумные млекопитающие, рептилии, птицы, рыбы

Сложные формы Жизни: Разумные животные (люди, оборотни)

КОНЕЦ ВРЕЗКИ

ВРЕЗКА

Изменение Узора

Маг своими заклинаниями может изменять Узоры живых существ, но не может делать это с бесконечной Длительностью (живые существа не могут находиться под влиянием бесконечно).

Заклинания, которые вызывают естественные изменения - вещи, которые могут случиться и без магии - обладают длящимися эффектами даже после истечения Длительности заклинания. Неестественные изменения, тем не менее, исчезают, как только кончается заклинание. Человек, превращенный в свинью, снова становится человеком, когда оканчивается Длительность заклинания.

КОНЕЦ ВРЕЗКИ

• Новопосвященный Жизни

Я вижу триллионы невидимых жизней, что поступают внутрь и выходят с каждым твоим вдохом, сокрытый в воздухе незримый гобелен живого. Нет яда, который подорвет мое здоровье. Болезни знаю я по виду и вред от их единства, и истинный лик каждой птицы, зверя и растущего растения. И магии самой я даже вижу жизнь, свидетель я ее существования приливов и потоков - ее рождения, подъема, спуска и кончины.

Анализ Жизни (Жизнь •)

Маг понимает вид, возраст и пол ближайших живых растений или животных, даже людей.

Практика: Познание

Действие: Мгновенное

Длительность: Концентрация

Вид: Скрытый

Маназатраты: Нет

Определение конкретных типов живых существ требует рефлекторного броска Интеллект + Знание Животных. Если цель - растение, вместо этого кидается Наука, Выживание или Медицина. Маг может даже определить чистокровность животного, возможно для определения правдивости утверждений хозяина о чистокровности. Нечеловеческое, сверхъестественное существо может быть опознано, если маг видел подобное до этого. Если нет, вид остается неизвестным (этот факт сам по себе обязательно вызывает у мага любопытство).

Выученное заклинание (Серебряная Лестница): Классификация Видов

Дайсы: Интеллект + Выживание (растения) или Знание животных (животные) или Медицина (Люди) + Жизнь

Во всем есть иерархия, и изобилие живого - не исключение. Маги Лестницы используют эту механику для классификации и каталогизации окружающих их живых существ.

ВРЕЗКА

Арканум Жизни и Немертвые

Арканум Жизни обычно не влияет на немертвых (вампиров, зомби, ревенантов, призраков). Для вплетения заклинаний в их Узоры требуется Арканум Смерти.

КОНЕЦ ВРЕЗКИ

Очищение Тела (Жизнь •)

Маг может очистить себя от наркотиков, токсинов или ядов.

Практика: Непреодолимое

Действие: Мгновенное

Длительность: Постоянное

Вид: Скрытый

Маназатраты: Нет

Успехи на броске колдовства добавляются как бонусные кости к броскам для преодоления эффектов наркотиков, или позволяют магу игнорировать равное им количество пунктов урона от ядов.

Выученное заклинание (Адамантиновая Стрела): Очищение от Лишнего

Дайсы: Выносливость + Медицина + Жизнь

Хотя в современном мире это случается и не так часто, когда-то стражники и воители должны были принимать в расчет и яды. Маги Адамантиновой Стрелы используют эту механику для очищения от нежелательных эффектов в их телах. Конечно же это заклинание эффективно и на, скажем, алкоголь так же, как и на стрихнин, поэтому маги все орденное время от времени находят ей то или иное применение.

Транс Целителя (Жизнь •)

Маг может определить состояние здоровья живого существа и обнаружить и определить любые заболевания.

Практика: Познание

Действие: Расширенное

Длительность: Концентрация

Вид: Скрытый

Маназатраты: Нет

Скрытые или редкие заболевания, или состояния могут накладывать штрафы на бросок костей (редкий геморрагический вирус Эбола может и -3). Время на бросок - один ход, и искомое число зависит от состояния субъекта. Только один успех требуется для осмотра абсолютно здорового человека, но маленькая раковая опухоль может требовать пяти или больше успехов. Рассказчик должен делать бросок так, чтобы игрок не знал, упускает ли его персонаж из виду признаки болезней или нет.

Выученное заклинание (Стражи Покрова): Выкорчевывание Болезней

Дайсы: Интеллект + Медицина + Жизнь

Стражи в процессе своей работы иногда сталкиваются со странными болезнями или бывают вынуждены быстро осматривать раны, вызванные бесконечным множеством враждебных существ. Маги Адамантиновой Стрелы используют эту механику в похожих целях, оценивая повреждения, полученные во время защиты своих подопечных.

Пульс Живого Мира (Жизнь •)

Маг получает Взор Мага (смотрите "Взор Мага"). Он способен определять присутствие мистической жизненной активности в области, по факту читая резонанс как проявление реальных живых энергий.

Практика: Прозрение

Действие: Мгновенное

Длительность: Продолжительное (одна сцена)

Вид: Скрытый

Маназатраты: Нет

Смотрите "Резонанс" для правил изучения магии с помощью этого заклинания.

Выученное заклинание (Свободный Совет): Органическое Восприятие

Дайсы: Сообразительность + Медицина или Наука + Жизнь

Маги Свободного Совета используют эту механику для изучения живой вселенной, раскрытия элегантных движений Гобелена как единого организма. Маги Мистериума часто используют эту магию в тех же целях, но с иным подходом (Интеллект + Медицина или Наука + Жизнь).

Ощущения Живого (Жизнь •)

Для мага часто бывает полезным ощущать близость живых существ. Иногда ему нужно найти потенциальный источник еды. В ином случае он может интересоваться близостью потенциальных союзников или врагов. Это заклинание позволяет магу выйти за пределы своих чувств с помощью магии для того, чтобы прикоснуться к скрытым завихрениям, что жизнь оставляет на Гобелене, и таким образом определить близость других живых существ, от самых незначительных микроорганизмов до самой сложной флоры и фауны.

Маг обычно уточняет конкретный вид жизни, который ищет ("белохвостый олень, лосось и люди", к примеру, или "все насекомые"), что зачастую куда быстрее, чем выбрасывать из поиска конкретный вид.

Без точной формулировки того, что маг желает найти, он рискует получить бесполезный и ошеломляющий ответ. Маг может быть ошеломлен даже простым количеством живых существ, которых можно найти практически везде, на, в, под и над поверхностью земли, от морских глубин до самых верхних слоев атмосферы.

Заклинание позволяет магу получить точную информацию о наличии взаимосвязей этих узоров жизни с ним самим. Добавив к заклинанию компонент Пространства 1, он может получить точное местоположение обнаруженных форм жизни.

Практика: Познание

Действие: Мгновенное

Длительность: Продолжительное (одна сцена)

Вид: Скрытый

Маназатраты: Нет

Маг может обнаружить жизнь в пределах чувственного восприятия. Помимо того, пока заклинание активно, оно создает "зону безопасности" вокруг мага, попасть в которую без ведома мага не может ни одно живое существо. К примеру, если убийца попытается подкрасться к нему сзади, он узнает об этом сразу же, как только убийца войдет в зону действия заклинания.

ТАБЛИЦА

Успехи Радиус безопасной зоны

1 успех 1 метр

2 успеха 2 метра

3 успеха 4 метра

4 успеха 8 метров

5 успехов 16 метров

Успехи так же используются для преодоления любого сверхъестественного скрывтия, которым может обладать живое существо (например, человек под действием заклинания Смерти 3 "Подавление Собственной Жизни").

Выученное заклинание (Мистериум): Слышать Эхо Души

Дайсы: Сообразительность + Знание Животных + Жизнь

У магов Мистериума часто бывают причины для осторожности. Никто не может точно знать, что новооткрытые руины не содержат споры какого-нибудь древнего моха или иные опасные формы жизни.

•• Новичок Жизни

Касаюсь нитей собственной я жизни, тем унимая собственные боли и убирая нездоровье. Ту магию несу я и на простейшие живые организмы, оттачивая навыки свои для их использования на

сложнейших существах. Несу броню я, из моих же свитую плоти и костей. И я давлею над простейшими из всех живых существ, удерживая власть над их инстинктами и изменяя их согласно своей воле.

Контроль Тела (Жизнь ••)

Маг получает идеальный осознанный контроль над функциями своего тела, от дыхания и рефлексов до метаболизма и кровообращения.

Практика: Управление

Действие: Мгновенное

Длительность: Продолжительное (одна сцена)

Вид: Скрытый

Маназатраты: Нет

Успехи предоставляют различные преимущества в каждой из следующих четырех категорий. Они не распределяются среди этих категорий, но применяются к каждой. К примеру, один успех позволит магу замедлить свое дыхание, даст ему + 1 к Инициативе, удвоит время, которое он может провести без вреда от истощения и переутомления, замедлит его сердце и удвоит скорость исцеления оглушающих повреждений.

Дыхание - каждый успех позволяет магу замедлить свое дыхание так, что ему будет требоваться лишь половина обычной нормы кислорода, без последствий для его физической активности.

Рефлексы - Каждый успех добавляет один к Инициативе мага.

Метаболизм - Маг по факту регулирует свой метаболизм и использование телом энергии так, что еды ему требуется меньше обычного. Каждый успех позволяет ему удвоить время, которое он может провести без необходимости проверки истощения и переутомления.

Сердцебиение - Один успех позволяет магу замедлить свое сердце и кровообращение так, что яд в его крови будет действовать медленнее (удвоить промежуток времени между получением вреда от яда или токсина). Маг может вместо этого остановить собственное сердце на одну минуту за каждый успех, но в это время не сможет выполнять никаких физических действий (даже движения).

Так же, за каждый успех он может уменьшить вдвое (с округлением вниз) время исцеления любых оглушающих повреждений, так как он останавливает кровоподтеки и контролирует внутреннее кровотечение. К примеру, один успех позволяет ему исцелять одно оглушающее повреждение за семь минут; два успеха уменьшают это время до 3 минут; четыре успеха - до 30 секунд; и пять успехов - до 15 секунд (иначе говоря, одно ранение каждые пять ходов).

Выученное заклинание (Адамантиновая Стрела): Телесный Разум

Дайсы: Сообразительность + Атлетика + Жизнь

Маги Адамантиновой Стрелы относятся к своим телам как к храмам и эта механика представляет их очищенную святыню.

Контроль Простейших форм Жизни (Жизнь ••)

Маг манипулирует простейшими формами жизни посредством манипуляций их инстинктивными реакциями. Он может заставить простейшую форму жизни действовать любым естественным для нее образом, даже без оглядки на обстоятельства, при которых подобное поведение обычно и происходит. Пчела может показывать другим пчелам в улье, что нашла пыльцу там, где ее на самом деле нет, или паук может выделять яд из своих жвал в отсутствии жертвы.

Маг по своему желанию может задействовать любую реакцию простейшей формы жизни, так же как и вызвать любую физиологически обусловленную реакцию (к примеру - инстинкт волчицы защищать свое потомство), для принуждения к тому или иному инстинктивному поведению посредством осторожных манипуляций химии мозга и желез.

Практика: Управление

Действие: Мгновенное и состязательное; цель совершает бросок Выносливости рефлекторно

Длительность: Продолжительное (одна сцена)

Вид: Скрытый

Маназатраты: Нет

Маг может влиять или на одну цель, или на все цели в определенной области.

ТАБЛИЦА

Успехи Цели

1 успех Одна (Область радиусом 1 метр)

2 успеха Две (2х метровый радиус)

3 успеха 4 (4х метровый радиус)

4 успеха 8 (8ми метровый радиус)

5 успехов 16 (16ти метровый радиус)

Создания могут быть различными типами паразитов. В случае роя насекомых, он обычно атакует любого человека или людей внутри своей области. Урон, причиняемый роем, зависит от его плотности. Все вышеназванные размеры причиняют один пункт оглушающих повреждений любому, кто находится внутри их области. Скапливаясь, рой может причинять и больше повреждений. Используйте вышеприведенную таблицу успехов, добавляйте одну кость за уменьшение на каждую ступень таблицы. К примеру, 16-метровый рой (5 успехов), сжимающийся до двух-метрового (2 успеха), причиняет четыре кости оглушающих повреждений. Броня будет эффективна, только если покрывает все тело полностью, и даже в таком случае будет предоставлять лишь половину своего показателя (округленную вниз).

Помимо того, цели считаются отвлекающимися на жужжащий рой, получая -2 кости штрафа на броски концентрации и восприятия, когда находятся внутри роя, даже если и не подвергаются его нападением.

Рой насекомых не может быть атакован кулаками, палками, мечами или пистолетами. Только действующие по площади атаки, к примеру - факелом, действуют на них. Каждый пункт урона, причиненный пламенем или другим применяемым способом, уменьшает размер роя. Как только он понижается до нуля, все насекомые считаются умершими, или расползающимися в стороны.

Выученное заклинание (Серебряная Лестница): Царь Зверей

Дайсы: Манипулирование + Знание Животных + Жизнь против Выносливости

Хотя это возможно и не тот тип контроля, который можно получить с помощью Арканума Разума, маги Серебряной Лестницы считают его достаточно эффективным. С его помощью на врага обрушиваются орды шершней.

Исцеление Флоры и Фауны (Жизнь ••)

Маг может исцелять раны животных и растений.

Практика: Управление

Действие: Мгновенное

Длительность: Постоянное

Вид: Скрытый

Маназатраты: Нет

Как и "Самоизлечение", но маг может колдовать это заклинание на нечеловеческие формы жизни. На этом уровне маг должен касаться цели. С Жизнью 3 он сможет колдовать это заклинание на расстоянии взора.

Выученное заклинание (Свободный Совет): Клеточная Регенерация

Дайсы: Интеллект + Медицина + Жизнь

С качественными лекарствами и экспериментальными лечебными техниками маги Свободного Совета умудрились исцелять повреждения практически любого отличного от человека существа. Чаще всего она используется на домашних животных, но при необходимости может применяться вообще к любому животному и растению. Стражи Покрова так же могут использовать магию для удаления свидетельств неестественного вреда флоре и фауне.

Органическая Стойкость (Жизнь ••)

Маг может напитать магией свой живой Узор, и стать куда более стойким к большинству атак. Хотя эта магия и не защищает против любых чисто физических форм вреда, или атак, направленных на дух мага, она противостоит (по крайней мере частично) чему угодно, от заточенного оружия до синяков и огня или других форм энергии.

Эта защита при скрытном колдовстве обычно выливается в повышении крепости тканей, что может быть обнаружено на врачебном обследовании, разумеется, если врач уже обследовал мага до начала действия заклинания и может заметить разницу.

Практика: Экранирование

Действие: Мгновенное

Длительность: Продолжительное (одна сцена)

Вид: Скрытый

Маназатраты: 1 Маны (на выбор)

Маг получает один пункт брони за каждую точку, которая у него есть в Аркануме Жизни. Потратив одну Ману он может увеличить Длительность до одного дня. Большинство магов колдуют

подобные защитные заклинания в начале дня как часть своих утренних ритуалов. Успехи используются в противопоставленных попытках развеять эту защиту.

Учтите, что эта магическая броня не применяется против попыток оппонента осуществить захват против мага (Арканумы Судьба, Разум, Пространство и Время предоставляют защитные заклинания, позволяющие это). Так же это заклинание не учитывается при попытках осуществившего захват оппонента пересилить мага. Тем не менее, оно учитывается против попыток причинить ему вред (вычитайте пункты брони из любого броска на пересиливание, направленного на причинение вреда магу или атаку его с помощью оружия).

Выученное заклинание (Стражи Покрова): Стальные Кости

Дайсы: Выносливость + Атлетика + Жизнь

Попадая в потенциально опасную ситуацию, Стражи, подкованные в Аркануме Жизни часто используют эту механику, укрепляя плоть и кости до неестественной крепости. Некоторые маги Мистериума используют другую версию этого заклинания (Решимость + Атлетика + Жизнь), тренированным разумом усиливая тело.

Очищение Тел (Жизнь ••)

Маг очищает других от наркотиков, токсинов или ядов.

Практика: Непреодолимое

Действие: Мгновенное

Длительность: Постоянное

Вид: Скрытый

Маназатраты: Нет

Как и в заклинании Жизни 1 "Очищение Тела", за тем исключением, что эта версия может применяться на других. На этом уровне маг должен касаться цели. С Жизнью 3 он может колдовать это заклинание в своем чувственном диапазоне.

Выученное заклинание (Мистериум): Противоядие

Дайсы: Интеллект + Медицина + Жизнь

Даже вдали от цивилизации, без припасов и возможности позвать на помощь, маг Мистериума с этой механикой может спасти жизнь компаньона от яда любого создания, земного или

потустороннего. Некоторые мудрецы Свободного Совета используют более импровизированное заклинание (Смекалка + Медицина + Жизнь) для достижения тех же целей.

Самоисцеление (Жизнь ••)

Маг может исцелять собственные раны и повреждения.

Практика: Управление

Действие: Мгновенное

Длительность: Постоянное

Вид: Скрытый

Маназатраты: 1 Маны

Каждый успех исцеляет один пункт оглушающего или летального урона (самое правое ранение на шкале Здоровья исцеляется в первую очередь). Это заклинание может колдоваться скрытно, но Спящие, наблюдающие его, нуждаются в объяснении чудесных эффектов, иначе заклинание будет считаться Невероятным; использование медицинского оборудования может быть достаточно для убеждения.

С Жизнью 3 маг сможет исцелять смертельные раны, но аспект заклинания в этом случае будет явным.

Механика Адамантовой Стрелы: Врачевание Боевых Ран

Набор Костей: Ловкость + Медицина + Жизнь

Нет воителя, прошедшего по жизни без единой царапины. Маги Адамантиновой Стрелы используют эту механику для исцеления плоти и костей там, где не справляются умения или удача поворачивается спиной. Эти чудотворцы осторожны, даже когда стискивают от боли зубы, поэтому даже самый пристальный осмотр (и заклинания) определяет самые серьезные ранения (для непросветленного взора, разумеется) как обычные ушибы и порезы. Стражи Покрова, практикующие подобные искусства, часто предпочитают более спокойную обстановку для своей целительной магии (Интеллект + Медицина + Жизнь), чем те яростные условия, в которых часто оказывают маги Стрелы.

Самолечение (Жизнь ••)

Маг может исцелять себя от болезни и заразы.

Практика: Управление

Действие: Расширенное

Длительность: Постоянное

Вид: Скрытый

Маназатраты: Нет

Редкость и вирулентность заболевания определяет искомое число успехов. Обычная простуда может потребовать трех успехов, в то время как вирус Эбола - 10 и больше. Учтите, что это заклинание не дает никаких подсказок для составления обычного андидота или лекарства для болезни.

Выученное заклинание (Мистериум): Кровь Агнца

Дайсы: Выносливость + Медицина + Жизнь

Припарками и странными эликсирами маги Мистериума изгоняют из своего тела болезни и заразу, восстанавливают здоровье и избавляются от разрушительных эффектов даже самых страшных болезней.

Изменение Базовых Свойств (Жизнь ••)

Маг может наделить одно простейшее свойствами другого простейшего.

Практика: Управление

Действие: Мгновенное и состязательное; цель совершает бросок Выносливости рефлексорно

Длительность: Продолжительное (одна сцена)

Вид: Явное

Маназатраты: Нет

Одно свойство может быть передано за каждый успех. Это может быть использовано для создания земляного червя с хитиновым панцирем или стрекозы с фотосинтезирующей кожей.

На этом уровне маг должен касаться цели. С Жизнью 3 он сможет колдовать это заклинание в своем чувственном диапазоне.

Выученное заклинание (Свободный Совет): Изменение ДНК

Дайсы: Интеллект + Знание Животных или Выживание + Жизнь против Выносливости

Маги Свободного Совета используют эту механику для создания эффектов, ошеломительных даже для самых опытных и образованных генетиков. Многие из таких изменений гарантированно вызывают у Спящих наблюдателей Неверие, но аккуратный и нестандартный чудотворец может проводить поистине чудесные превращения. Маги Мистериума используют подобную механику для создания подобных эффектов изменения простейших форм жизни.

Превращение Простейшего (Жизнь ••)

Маг может превратить одну простейшую форму жизни (такую как насекомое, мох или растение) в другую простейшую форму жизни. (Учтите, что разумные существа любого вида не считаются простейшими формами жизни). Преобразуя энергию жизни растения, к примеру - растущего цветка или не срезанной кукурузы, маг может превратить подобный организм в совершенно иную форму жизни, к примеру - в рой насекомых. Помимо этого маг может превратить один вид насекомых (или другого простейшего беспозвоночного) в другой (к примеру, таракана в осу или земляного червя в многоножку).

Практика: Управление

Действие: Мгновенное и состязательное; цель рефлекторно совершает бросок Выносливости

Длительность: Продолжительное (одна сцена)

Вид: Явное

Маназатраты: Нет

На этом уровне маг должен касаться цели. С Жизнью 3 он сможет колдовать это заклинание в чувственном диапазоне. Маг может влиять на цели размером 20 или меньше. Если цель больше, на бросок заклинания накладывается штраф (смотрите "Размер"). Он может превращать объекты в создания с типичным для них Размером. Гигантский дуб (Размер 10) может быть превращен в маленькое дерево бонсай (Размер 1), но не в дерево бонсай с Размером 10. Превращение маленьких форм жизни (бонсай) в большие формы жизни (дуб) накладывает штраф:

ТАБЛИЦА

Увеличение размера Штраф

+3 -1

+6 -2

+9 -3

+12 -4

+15 -5

Если заклинатель хочет превратить живой организм (такой, как дерево) в рой насекомых, размер роя будет зависеть от Размера превращаемого живого организма.

ТАБЛИЦА

Размер целевой формы жизни Размер роя

1-3 1 метр радиус

4-6 2 метровый радиус

7-10 4 метровый радиус

11-15 8 метровый радиус

16-20* 16 метровый радиус

*Увеличивайте радиус вдвое за каждые последующие +5 к Размеру.

Для направления роя маг может колдовать заклинание "Контроль Базовых Форм Жизни".

Выученное заклинание (Серебряная Лестница): Куколка

Дайсы: Интеллект + Знание Животных или Выживание + Жизнь против Выносливости

Маги Лестницы вооруженные этой механикой могут подчинить своей воле простейшие организмы, превратить листья травы в шершней или мух в скорпионов для нападения или даже убийство врага. Маги Адамантиновой Стрелы используют собственную версию этого заклинания (Решительность + Знание Животных или Выживание + Жизнь) для сотворения подобного живого оружия.

Видения Живого Мира (Жизнь ••)

Как и в заклинании Жизни 1 "Пуль Живого Мира", за исключением того, что маг может колдовать это заклинание на другого мага, или даже на иное сверхъестественное существо, такое как оборотень или призрак. если это заклинание колдуется на Спящего, оно немедленно пробуждает Неверие, даже если его Длительность меньше одной сцены.

Практика: Прозрение

Действие: Мгновенное

Длительность: Продолжительное (одна сцена)

Вид: Скрытый

Маназатраты: Нет

Если цель не желает этого, она может сопротивляться рефлекторным состязательным броском
Решительность + Гнозис.

Выученное заклинание (Адамантиновая Стрела): Обнаружение Посторонних

Дайсы: Интеллект + Знание Животных или Выживание + Жизнь

Эта магия позволяет чудотворцу Стрелы даровать другому простейшее восприятие Арканума Жизни. Некоторые колдуют эту механику для усиления способностей союзников, в то время как другие известны использованием ее для дезориентации противников с помощью ощущений, которые не получается контролировать или осознать. Некоторые маги Мистериума используют другой вариант этого заклинания (Манипулирование + Знание Животных или Выживание + Жизнь) для дарования другим подобных ощущений.

••• Послушник Жизни

И тварей высших я подчиняю своему приказу. Кидаю я шипы в обидчиков и у союзников я исцеляю боли. Меняю собственную форму и формы у простейших тварей. Могу сокрыть свой истинный я лик от остальных иль приспособиться к любому окружению, сильнее стать, быстрее, здоровее.

Изгнание Чумы (Жизнь •••)

Маг может исцелять болезни и заразы у других.

Практика: Управление

Действие: Мгновенное

Длительность: Постоянное

Вид: Скрытый

Маназатраты: Нет

Как в заклинании Жизни 2 "Самолечение". На этом уровне маг должен касаться цели. С Жизнью 4 он сможет колдовать это заклинание в чувственном диапазоне.

Выученное заклинание (Мистериум): Восстановление Печати на Гробнице

Дайсы: Сообразительность + Медицина + Жизнь

Болезни и зараза - просто одни из угроз, встречающихся магам Мистериума и их сотоварищам в процессе работы на раскрытием древних секретов. С этой механикой болезни могут быть изгнаны из тел друзей и даже случайных пострадавших. Маги Свободного Совета также находят применение этой магии (Интеллект + Медицина + Жизнь) посредством применения передовых медицинских техник и инновационных методик.

Контроль Средних Форм Жизни (Жизнь •••)

Животные - существа инстинкта. Хотя некоторые из самых разумных зверей могут использовать разум для решения проблем, большинство же ограничено реакциями, определенными биологически запрограммированными протоколами. Когда голодны, они ищут еду. Когда испуганы, они убегают. Когда загнаны в угол, они сражаются. По факту, эти реакции так глубоко встроены и предсказуемы, что маг, разбирающийся в Аркануме Жизни может вызывать эти реакции для принуждения данного животного к любым действиям по желанию мага, в пределах нормального для этого животного поведения.

Из-за того, что биологически возможно принудить 600-фунтового африканского льва к послушанию, маг может, если захочет, активировать подобную реакцию у этого животного. Точно так же, из-за того, что у Йоркширского терьера есть потенциал к безудержной агрессивной атаке, маг может заставить собаку атаковать со всей яростью (хотя скорее всего и безуспешно) взрослого человека или взрослого дикого Добермана, защищающего свою территорию от мелких и слабых созданий.

Это - не ментальный приказ, а тонкая манипуляция инстинктивными реакциями животного в конкретной ситуации (регулирующимися химическими процессами мозга и железистой системой животного). Все это означает, что собака не может, к примеру, потянуть за отошедший край клейкой ленты, запечатывающей коробку, для того, что аккуратно эту коробку открыть, так как подобная реакция требует тренировки и не является функцией естественной поведенческой модели собаки. Более того, это заклинание не создает ни каких телепатических связей с животным; маг решает, что он хочет от животного.

Если действие укладывается в рамки нормального поведения и реакций животного, в нем можно вызвать желаемый эффект. Умный маг может использовать это заклинание для воздействия на эмоциональное состояние животного образом, практически граничащим с телепатией, к примеру - задействовать у собаки инстинкт стайной иерархии для того, чтобы та относилась к нему не только как к члену стаи, но и как к ее вожаку.

Практика: Плетение

Действие: Мгновенное и состязательное; цель рефлекторно совершает бросок Решительности

Длительность: Продолжительное (одна сцена)

Вид: Скрытый

Маназатраты: Нет

Одного успеха достаточно: чтобы вызвать у животного желаемую нормальную инстинктивную реакцию. Тем не менее, если животное твердо настроено против подобных действий (таких как убегание от зашедшего на его территорию мага или атака очевидно сильнейшего противника), к состязательному броску может быть добавлена +1 или больше костей.

Выученное заклинание (Серебряная Лестница): Голос Даниила

Дайсы: Внушительность + Знание Животных + Жизнь против Решительности

Хотя некоторые могут и не замечать полезности управления простейшими животными, маги Серебряной Лестницы с помощью этой механики находят этой силе прекрасное применение. Хотя животных и можно принуждать к действиям только в рамках их естественных реакций, находчивый чудотворец сможет заставить практически любое существо сделать практически любое действие. Стражи Покрова используют свою версию этого заклинания (Манипулирование + Знание Животных + Жизнь), когда заставляют животных исполнять их приказы.

Деграция Вида (Жизнь •••)

Маг может понизить один из Физических Атрибутов у себя или же у простейшей или средней формы жизни. Маг может захотеть выглядеть дряхлым или слабым.

Практика: Столкновение

Действие: Мгновенное; вычесь Выносливость цели

Длительность: Продолжительное (одна сцена)

Вид: Явное

Маназатраты: 1 Мана (если колдуется на другого)

Маг может понижать на одну точку за каждый успех, вплоть до максимума, равно его точкам в Жизни. Если колдуется на простейшую или среднюю форму жизни, он должен потратить одну

Ману и Выносливость цели будет вычитаться из заклинательного набора костей (сопротивление - рефлекторно).

Выученное заклинание (Стражи Покрова): Немошь

Дайсы: Выносливость + Атлетика + Жизнь – Выносливость

Люди, который чувствуют себя прекрасно, оскорбляя крепкого и храброго мужчину, могут внезапно ощутить изменение в ощущениях, если столкнутся с хрупким и слабым. Так же, иногда полезно быть недооцененным, или ослабить зверя так, что бы тот не смог причинить вреда. Маги Адамантиновой Стрелы используют другой вариант заклинания (Решительность + Атлетика + Жизнь) для ослабления сторожевых животных и им подобных.

Целительное Сердце (Жизнь •••)

Маг может исцелять раны других людей.

Практика: Совершенствование

Действие: Мгновенное

Длительность: Постоянное

Вид: Скрытый

Маназатраты: 1 Маны

Каждый успех исцеляет одну оглушающую или летальную рану (первым исцеляется самая правая рана на шкале Здоровья). На этом уровне маг должен касаться цели. С Жизнью 4 он сможет колдовать это заклинание в чувственном диапазоне. С Жизнью 4 могут исцеляться смертельные раны, но магу придется касаться цели (он сможет исцелять смертельные раны в чувственном диапазоне с Жизнью 5).

Выученное заклинание (Мистериум): Утешение Плоти

Дайсы: Самообладание + Медицина + Жизнь

С помощью настоек, припарок или иных методов, члены Мистериума используют это заклинание для исцеления ран, восстановления разорванной плоти и раздробленных костей. Стражи Покрова используют другой вариант этого заклинания (Решительность + Медицина + Жизнь) для удаления проявлений повреждения от паранормальных феноменов.

Совершенствование Формы (Жизнь •••)

Маг может поднять один из Физических Атрибутов у себя или у средней формы жизни.

Практика: Совершенствование

Действие: Мгновенное; вычестъ Выносливость цели

Длительность: Продолжительное (одна сцена)

Вид: Явное

Маназатраты: 1 Маны

Один Физический Атрибут может быть поднят на одну точку за каждый успех, вплоть до максимума, равного количеству у заклинателя точек в Аркануме Жизни. К примеру, если у мага Сила 3 и Жизнь 3, и он получает три успеха на этом заклинании для поднятия своей Силы, его показатель Силы поднимается на 6 точку вплоть до окончания действия заклинания. Если выбрасываются четыре успеха, он все равно может поднять свою Силы лишь на три точки, так как обладает только Жизнью 3. Естественно, это заклинание изменяет и все взаимосвязанные показатели (такие как Скорость, Здоровье и Инициатива).

Учтите, что то же заклинание, наколдованное для поднятия другого Физического Атрибута, не будет работать вместе с первым заклинанием - действовать будет только заклинание с наибольшим Потенциалом. К примеру, если маг повышает свою Силу на две точки и затем колдует заклинание, повышающее его Ловкость на одну точку, действовать будет только первое заклинание, так как оно обладает большим Потенциалом. (С Жизнью 4 он сможет распределять успехи между разными Физическими Атрибутами; смотрите "Идеальное Совершенствование")

Когда колдуется на простейшую или среднюю форму жизни (используя те же правила, что и при колдовстве на себя), маг должен касаться цели. С жизнью 4 он сможет колдовать это заклинание в чувственном диапазоне. Если цель сопротивляется заклинанию, вычитайте ее Выносливость из заклинательного броска.

Выученное заклинание (Свободный Совет): Актуализация Потенциала

Дайсы: Решительность + Атлетика + Жизнь – Выносливость

Маги Свободного Совета используют это заклинание для приобретения улучшенных физических способностей. Невероятная сила, быстрые рефлексy, улучшенная крепость; все это может быть сделано чудотворцем с достаточными навыками в Аркануме Жизни. Эта магия так же может быть использована на простейшие формы жизни, наделяя их просто удивительными способностями по сравнению с практически любым не человеческим существом. Учитывая широкие возможности и удивительную полезность, это заклинание практикуется во всех орденах.

Органический Щит (Жизнь •••)

Как и в заклинании Жизни 2 "Органическая Стойкость", но теперь маг может колдовать эту магию на других.

Практика: Экранирование

Действие: Мгновенное

Длительность: Продолжительное (одна сцена)

Вид: Скрытый

Маназатраты: Нет

Выученное заклинание (Свободный Совет): Мышечный Тонус

Дайсы: Интеллект + Медицина + Жизнь

Выполняя скрытные модификации химии и физиологии организма, чудотворец Совета может укрепить тело драгоценного компаньона, временного союзника и даже случайного постороннего. Маги Серебряной Лестницы известны использованием похожей магии (Внушительность + Медицина + Жизнь) для укрепления своих воителей во времена опасности.

Изменение Средних Свойств (Жизнь •••)

Маг может придать средней форме жизни черты другой средней или простейшей формы жизни. Акула может получить конечности крокодила и способность дышать воздухом, к примеру, или паукообразная обезьяна может получить жалящий хвост скорпиона вместе с текущим в нем ядом.

Практика: Плетение

Действие: Мгновенное и состязательное; цель совершает бросок Выносливости рефлекторно

Длительность: Продолжительное (одна сцена)

Вид: Явное

Маназатраты: Нет

Одно свойство может быть передано за каждый успех. На этом уровне маг должен касаться цели. С Жизнью 4 маг сможет колдовать это заклинание в чувственном диапазоне.

Выученное заклинание (Серебряная Лестница): Попадание в Паутину

Дайсы: Интеллект + Медицина + Жизнь против Выносливости

Когда природа не предоставляет магу Лестницы именно того зверя, в котором тот нуждается в данной ситуации, он создает такого по своему желанию, собирая в целое разные полезные элементы. Маги Свободного Совета обычно используют навороченные лаборатории и тому подобное во время колдовства своего варианта этого заклинания.

Изменение Средней формы Жизни (Жизнь •••)

Маг может превратить одну среднюю форму жизни (большинство млекопитающих, рыбы, птицы и рептилии) в другую среднюю или простейшую форму жизни.

Практика: Плетение

Действие: Мгновенное и состязательное; цель совершает бросок Выносливости рефлексивно

Длительность: Продолжительное (одна сцена)

Вид: Явное

Маназатраты: Нет

Маг может влиять на цели размером 20 или меньше. Если цель больше, на заклинательный бросок накладываются штрафы (смотрите "Размер"). Он может превращать цели в создания с типичным для них Размером. Медведь (Размер 8) может быть превращен в кошку (Размер 2), но не в гигантскую кошку с Размером 8. Превращение маленьких форм жизни (кошка) в большие формы жизни (медведь) накладывает штрафы:

ТАБЛИЦА

Увеличение размера	Штрафные кости
--------------------	----------------

+3	–1
----	----

+6	–2
----	----

+9	–3
----	----

+12	–4
-----	----

+15	–5
-----	----

На этом уровне маг должен касаться цели. С Жизнью 4 он сможет колдовать это заклинание в чувственном диапазоне.

Выученное заклинание (Свободный Совет): Катализатор Изменений

Дайсы: Интеллект + Медицина + Жизнь против Выносливости

Многие маги Свободного Совета осведомлены о множестве земных созданий, имеющих генетические схожести. Взывая к этим связям, эти чудотворцы способны превратить одну простейшую или среднюю форму жизни в другую, перестраивая нити ДНК и таким образом вызывая общие генетические изменения. Маги Мистериума обычно предпочитают определять эту магию как акт преобразования, органическую алхимию.

Самотрансформация (Жизнь •••)

Маг придает себе свойства простейших или средних форм жизни. Он может вызывать конкретные изменения в своем теле, такие как развитие грибковых, растительных или животных свойств для успеха в данном окружении или обстоятельствах. Он может, к примеру, удовлетворить свою потребность в пище в безлюдной пустыне, даровав себе способность напрямую усваивать питательные вещества из земли, или он может повысить силу своих челюстей вплоть до показателей гиены для разгрызания костей в поисках сокрытого в них костного мозга.

Практика: Плетение

Действие: Мгновенное

Длительность: Продолжительное (одна сцена)

Вид: Явное

Маназатраты: 1 Маны

Маг может получать одно свойство простейшей или средней формы жизни за каждый успех. Среди всего прочего, маг может воплощать жабры, острые когти, клыки (превращая свой обычный урон в рукопашной из оглушающего в летальный и добавляя к набору костей модификатор от одной до двух костей, в зависимости от приобретенного оружия), кошачьи глаза (уменьшающие на два штраф от любого плохого освещения, не считая абсолютной темноты), или крысиную пищеварительную систему (позволяющую ему безопасно употреблять любую пищу, кроме абсолютно непригодных для питания элементов).

Учтите, что это заклинание не дает никаких изменений кроме чисто биологических. Маг, отравивший животные когти, не повысит свои боевые навыки. Так же и маг с крысиным железным желудком не будет лучше воспринимать гнилостное зловоние. Как выше упоминалось в “Изменении Средних Свойств”, для получения конкретных свойств может потребоваться бросок, если существо, обладающее свойством, не доступно для заклинателя.

Выученное заклинание (Адамантиновая Стрела): Тяжкий Долг

Дайсы: Выносливость + Атлетика + Жизнь

Работа мага Адамантиновой Стрелы может быть тяжелой и бескомпромиссной. Эта механика позволяет чудотворцу Стрелы выживать в любых, кроме самых жестоких условиях, убивать дичь голыми руками, находиться под водой или в смертельном холоде, или проводить недели даже без капли воды или крошки еды. Маги Мистериума используют похожую магию для выживания в опасных условиях, в которых они ищут свои секреты.

Двуликость (Жизнь •••)

Маг может изменять собственные свойства.

Практика: Плетение

Действие: Мгновенное

Длительность: Продолжительное (одна сцена)

Вид: Явное

Маназатраты: Нет

Одно свойство может быть изменено за каждый успех. Каждый пункт из ниже перечисленных считается одним свойством: изменение цвета глаз (включая оба глаза), цвет кожи, цвет волос, длина волос, тип волос. Другие внешние свойства так же могут быть изменены: пальцы на руках или ногах могут быть чуть укорочены, или удлинены, волосы на теле могут стать более густыми или более редкими, кожа может быть сделана суше или жирнее, рост и вес может быть незначительно изменен (возможно на дюйм или два, или на 10 фунтов). Возможны так же более значительные изменения: черты лица и другие опознавательные признаки (такие как родинки и шрамы). Изменения более серьезные, чем эти (такие как изменение отпечатков пальцев) требуют Жизни 4.

Выученное заклинание (Стражи Покрова): Обмен Инкогнито

Дайсы: Сообразительность + Обман + Жизнь

С этим заклинанием Страж может быть кем-то, кроме себя самого - полезная способность в его работе. Более того, такой маг может измениться от подозреваемого, преследуемого полицией "блондина, чисто выбритого, зеленоглазого, тридцати с небольшим" в сорокалетнего мужчину, с солью и перцем в волосах и бородачке, говорящего "Он пошел туда". Мудрецы Серебряной Лестницы часто используют это же заклинание, когда хотят остаться незамеченными.

•••• Адепт Жизни

Я надеваю облик зверя или птицы, и выгляжу я так, как сам того хочу, ведь плоть моя - не больше чем одежды. Я превращаю младших тварей в величайших и контролирую формы моих собратьев - человеческих существ. Могу менять я их, лепить и даже управлять позывами по собственной воле.

Деграция Животного (Жизнь ••••)

Маг может понизить более одного Физического Атрибута простейшей или средней формы жизни.

Практика: Разгадывание

Действие: Мгновенное и состязательное; цель совершает бросок Выносливости рефлекторно

Длительность: Продолжительное (одна сцена)

Вид: Явное

Маназатраты: 1 Маны

Как и в "Ослаблении". Успехи мага распределяются между Физическими Атрибутами цели в любом сочетании. Число, на которое может быть понижен каждый Атрибут, все еще не может превышать количество точек у мага в Аркануме Жизни.

Выученное заклинание (Адамантиновая Стрела): Царь Зверей

Дайсы: Решительность + Знание Животных + Жизнь против Выносливости

Как и в более простой версии этого заклинания, маги Стрелы используют магию для поражения боевой силы простейших форм жизни, что гарантирует им преимущество в бою.

Животное-прислужник (Жизнь ••••)

Маг распространяет прямой контроль тела на простейшие и средние формы жизни. По факту, маг использует затронутое существо как марионетку. Другие заклинания Арканума Жизни могут побудить зверя действовать в пределах его инстинктов и понимания, но это заклинание позволяет магу выйти за пределы естественного поведения (хотя и, без иных изменений, и не за пределы его физических возможностей).

Практика: Структурирование

Действие: Мгновенное и состязательное; цель рефлекторно совершает бросок Решительности

Длительность: Концентрация

Вид: Явное

Маназатраты: Нет

Естественно, это заклинание лучше всего работает на бессознательные цели (те, которые обычно не могут сопротивляться). Совершайте рефлекторный и состязательный бросок Решимости для созданий, которые сопротивляются осознанно.

Выученное заклинание (Серебряная Лестница): Преданный Пес

Дайсы: Внушительность + Убеждение + Жизнь против Решительности

Иногда чудотворцы Серебряной Лестницы нуждаются в действиях, которые животные обычно сделать не смогут.

Зараза (Жизнь ••••)

Маг вызывает заболевание или заразу.

Практика: Разгадывание

Действие: Расширенное

Длительность: Постоянное

Вид: Скрытый

Маназатраты: 1 Маны

Обычная простуда может потребовать одного успеха, в то время как вирус Эбола может потребовать восьми и больше. Маг должен подражать существующему заболеванию, и чем оно опаснее или легче передается, тем больше требуется успехов. Заболевание заразно; любой потенциально может его подхватить после контакта (рефлекторный бросок Выносливость + Атлетика или Выживания может от этого защитить).

Выученное заклинание (Стражи Покрова): Отлучение

Дайсы: Решительность + Медицина + Жизнь

Стражи иногда используют это заклинание для предотвращения угрозы секретности Тайн образов, не вызывающим подозрений. В конце концов, заметный журналист, который внезапно исчезает, вызывает вопросы, в то время как фатальное или даже просто неприятное заболевание чаще всего списывается на неудачу. Маги Свободного Совета, экспериментирующие с микроорганизмами, иногда используют другой вариант этого заклинания (Интеллект + Медицина + Жизнь).

Доппельгангер (Жизнь ••••)

Иногда человек нужный для выполнения определенной задачи - это другой человек. Маг с этим заклинанием может стать этим другим человеком. "Доппельгангер" позволяет магу изменить свое телосложение и черты по образу иного человеческого существа любого пола, возраста и размера. Принцип сохранения массы не применяется, и 97 фунтовая женщина ростом в пять футов может стать 340 фунтовым мужчиной с ростом в 6 футов и 7 дюймов. Не смотря на название заклинания, его не обязательно всегда использовать для копирования конкретного человека; оно может применяться для того, чтобы стать Обычным Человеком или получить конкретные детали, подходящие для задания (стать крепким футболистом во время устройства на работу вышибалы). Без иных изменений Арканума Жизни, физические способности мага (то есть Атрибуты) остаются такими же, как обычно.

Практика: Структурирование

Действие: Расширенное (один ход за бросок)

Длительность: Продолжительное (одна сцена)

Вид: Явное

Маназатраты: Нет

Сложность изменений определяет искомое число успехов от заклинательного броска. Каждый успех изменяет один из аспектов физической формы мага. Рост - один компонент, талия - другой (учтите, что маг, желающий изменить свой Размер, находится в рамках обычных человеческих показателей и каждое увеличение или уменьшение существующего Размера требует успеха), и черты лица - еще один. Каждая уникальная деталь (как разноцветные глаза, сложный и подозрительный узор из шрамов на лице или родимое пятно в форме волчьей головы) требует успеха.

Выученное заклинание (Стражи Покрова): Чужая Обувь

Дайсы: Интеллект + Обман + Жизнь

Стражи Покрова с этим заклинанием могут превращать себя в любого человека, какого только захотят. Хитрые маги Стрелы также иногда используют это заклинание для того, чтобы выглядеть куда менее внушительными или способными физически, чем обычно.

Ослабление (Жизнь ••••)

Маг может понизить один из Физических Атрибутов другого человека.

Практика: Разгадывание

Действие: Мгновенное; вычесть Выносливость цели

Длительность: Продолжительное (одна сцена)

Вид: Явное

Маназатраты: 1 Маны

Как и в само-деградации Жизни 3 "Деградация Формы", но направлено на других. Маг может понизить одну точку за успех, вплоть до максимального количества, равного его точкам в Жизни.

Сначала маг должен схватить цель или дотронуться до нее; кидайте Силу или Ловкость + Рукопашный бой - Защиту цели. В случае успеха, маг сможет сколдовать это заклинание как мгновенное действие в следующий ход. (С Жизнью 5 он может колдовать его в чувственном диапазоне как мгновенное действие. Ему нужна Жизнь 6 для того, чтобы добавлять Пространство 2 для симпатического колдовства).

Учтите: Понижение Силы или Ловкости так же понижает Скорость и Инициативу цели, и может затронуть ее Защиту, в то время как понижение Выносливости так же понижает и Здоровье.

Выученное заклинание (Адамантиновая Стрела): Ослабление Врага

Дайсы: Сила + Запугивание + Жизнь – Выносливость

Угроза, которую несет враг, неспособный удержать оружие, куда меньше той, чем несет в себе полноценный враг. Чудотворцы Адамантиновой Стрелы колдуют это заклинание для ослабления врагов, в бою ли, или по другим причинам (возможно чтобы сделать их менее ловкими во время преследования по пересеченной местности, или менее стойкими во время очень холодной погоды). Маги Серебряной Лестницы используют свою собственную версию этой магии (Внушительность + Запугивание + Жизнь) для нивелирования физических преимуществ оппонентов.

Совершенствование Чужой Формы (Жизнь ••••)

Маг может понять один из Физических Атрибутов другого человеческого существа так же, как и с заклинанием Жизни 3 "Совершенствование Формы".

Практика: Совершенствование

Действие: Мгновенное

Длительность: Продолжительное (одна сцена)

Вид: Явное

Маназатраты: 1 Маны

Маг должен касаться цели. С Жизнью 5 он сможет колдовать это заклинание в чувственном диапазоне. Цель может решить сопротивляться; вычитайте ее точки Решительности и заклинательного набора костей.

Выученное заклинание (Свободный Совет): Улучшение Быстродействия

Дайсы: Интеллект + Медицина + Жизнь

Иногда заключающееся в "энергетических источниках" и подобном, колдовство этого заклинания Свободного Совета подпитывает чужие физические способности.

Удар по Жизненной Силе (Жизнь ••••)

Маг атакует жизненную силу цели, мистическое поле, генерируемое всеми живыми существами.

Практика: Разгадывание

Действие: Мгновенное; вычьсть Выносливость цели

Длительность: Постоянное

Вид: Явное

Маназатраты: Нет

Каждый успех причиняет один пункт летального урона отдельной форме жизни. С Жизнью 5 заклинатель может наносить смертельные раны, потратив одну Ману.

Выученное заклинание (Адамантиновая Стрела): Органический Нож

Дайсы: Ловкость + Атлетика + Жизнь

Маги Адамантиновой Стрелы используют это заклинание для поражения животных и человеческих врагов, угрожающих им или нападающих на их подопечных.

Многоликость (Жизнь ••••)

Маг может изменять черты иного человеческого существа так же, как и с заклинанием Жизни 3 "Двуликий".

Практика: Плетение

Действие: Мгновенное

Длительность: Продолжительное (одна сцена)

Вид: Явное

Маназатраты: Нет

Маг должен касаться цели. С Жизнью 5 он сможет колдовать это заклинание в чувственном диапазоне. Цель может решить рефлекторно сопротивляться на состязательном броске Самообладание + Гнозис.

Выученное заклинание (Мистериум): Идеальная Маскировка

Дайсы: Манипулирование + Обман + Жизнь

Маги Мистериума часто используют это заклинание для отправления товарищей по кабалу или иных союзников в сомнительные ситуации без риска их обнаружения.

Перевоплощение (Жизнь ••••)

Маг перенимает физические характеристики, включая Атрибуты и Размер, обычного представителя биологического вида, в который он хочет превратиться. Маг понимает, как изменять свою форму в форму любой другой естественной формы жизни, более развитой, чем одноклеточные организмы. Он может становиться кем-угодно, от слона или голубого кита до земляного червя или черного муравья, папоротника и древесного гриба. Тем не менее, если он будет неосторожен, он может потерять себя в чужом мышлеустройстве (что в некоторых случаях действительно случается) любого организма, в который превращается, его интеллект ошеломляется или инстинктивными позывами и химией мозга, или в случае с растениями, неврологией, абсолютно неподходящей свободно мыслящим.

Практика: Структурирование

Действие: Мгновенное

Длительность: Продолжительное (одна сцена)

Вид: Явное

Маназатраты: 1 Маны

Маг получает штрафные кости за Размер, существенно отличающийся от его собственного. Для уменьшения себя до Размера 2 (размер кошки) - это -1 кости, в то время как Размер 1 (размер крысы) - это -2 кости, и Размер 0 (размер муравья) - это -3 кости.

Помимо того, увеличение Размера так же накладывает штрафы:

ТАБЛИЦА

Увеличение размера Штрафные кости

+5 –2

+10 –4

+15 –6

+20 –8

+25 –10

Маг может улучшить Физические Атрибуты этой формы с помощью другой магии, но не может добавлять черты иных живых существ к своей измененной форме (то есть, хотя он и может стать львом, и использовать заклинания для того, чтобы стать сильным, быстрым и более крепким львом, он не может добавить к этой форме еще и крылья).

Когда маг сталкивается с ошеломляющими врожденными позывами (такими как необходимость взрослого льва-самца убить всех львят не его потомства), магом для сдерживания своих новых инстинктов должен делаться рефлексорный бросок Самообладание + Решительность. Неудача означает, что чудотворец будет отвечать на инстинктивный позыв.

Учтите, что никакая одежда или инвентарь мага не изменяются, и если он обернется созданием большего чем он сам Размера, ему лучше бы заранее снять свою одежду (от двух до трех ходов) или ее разорвет в клочья. если он оборачивается в меньшее существо, его одежда может спасти с него. Если заклинатель добавляет к колдовству составной частью Материю 4, его одежда и инвентарь могут измениться под его новую форму и размер.

С Материей 5 его одежда и инвентарь могут встраиваться в его новую форму (его хлопковая рубашка станет мехом или перьями, его пистолет в кобуре станет странной формы шрамом) и превращаться назад в оригинальную форму с окончанием заклинания.

Выученное заклинание (Мистериум): Рубашка с Плеча Животного

Дайсы: Выносливость + Знание Животных + Жизнь

Мудрецы Мистериума колдуют эту магию по разным причинам. Животные могут проходить незамеченными во многие места, куда людям хода нет. Так же, иногда крысой, волком, орлом или даже папоротником быть полезнее, чем человеческим существом. Иногда маги используют это заклинание только ради возможности ощутить себя не человеком, раскрыть новое восприятие вселенной сквозь глаза (или фоторецепторы, или что там еще может быть) иных существ. Маги Адамантиновой Стрелы так же используют эту магию, превращаясь в наиболее удобную в конкретной ситуации форму.

Абсолютное Совершенствование (Жизнь ••••)

Маг может повысить несколько Физических Атрибутов себе, простейшей или средней формы жизни.

Практика: Совершенствование

Действие: Мгновенное

Длительность: Продолжительное (одна сцена)

Вид: Скрытый

Маназатраты: 1 Маны

Как и в заклинании Жизни 3 "Совершенствование Формы", но теперь маг может разделять свои успехи между своими Физическими Атрибутами в любой удобной ему комбинации. Максимальное увеличение каждого Атрибута все еще ограничено количеством точек мага в Аркануме Жизни.

Выученное заклинание (Серебряная Лестница): Удовлетворение

Дайсы: Решительность + Атлетика + Жизнь

Посредством этого заклинания маги Серебряной Лестницы улучшают свои физические способности до пределов доступного людям совершенства и даже выше. Чудотворец под эффектом этого заклинания может выглядеть полубогом для низших существ, способным бежать быстрее,

прыгать дальше, выдерживать больше и иными способами превосходить любые ожидания. (Хотя ему и следует опасаться показывать слишком многое, иначе Спящие начнут Неверить своим глазам).

Трансформация Другого (Жизнь ••••)

Маг может придать другому человеческому существу черты простейшей или средней формы жизни, как в заклинании Жизни 3 "Самотрансформация".

Практика: Плетение

Действие: Мгновенное и состязательное; цель совершает бросок Выносливость + Гнозис рефлексивно

Длительность: Продолжительное (одна сцена)

Вид: Явное

Маназатраты: Нет

На этом уровне маг должен касаться цели. С Жизнью 5 он может колдовать это заклинание в чувственном диапазоне.

Выученное заклинание (Стражи Покрова): Клеймо Атавизма

Дайсы: Внушительность + Знание Животных + Жизнь против Выносливость + Гнозис

Стражи используют эту механику для заклеивания других, возможно оттягивая внимание от более проблемного сверхъестественного происшествия или вынуждая объект скрываться (иначе он будет воспринят как монстр). Эта механика так же может быть использована для дарования союзникам более полезных для выживания в опасных и чуждых обстоятельствах характеристик.

Активация Условного Рефлекса (Жизнь ••••)

Маг может контролировать инстинктивные реакции человеческого существа так же, как делает это с низшими формами жизни используя заклинание "Контроль Средней Формы Жизни".

Практика: Плетение

Действие: Мгновенное и состязательное; цель совершает бросок Решительность + Гнозис рефлексивно

Длительность: Кратковременный (один ход)

Вид: Скрытый

Маназатраты: Нет

Выученное заклинание (Адамантиновая Стрела): Ниточки Страх

Дайсы: Манипулирование + Запугивание + Жизнь против Решительность + Гнозис

Страх - могущественное оружие. Чудотворцы Адамантиновой Стрелы, которые знают, как колдовать это заклинание, понимают всю полезность этого ресурса. Конечно же, и иные инстинктивные реакции, такие как почтение к старшим по рангу или даже позыв к спариванию, могут быть вызваны с помощью этой магии. Маги Свободного Совета используют свою разновидность этого заклинания (Сообразительность + Запугивание + Жизнь) для активации подобных реакций в человеческих существах.

Эволюция Вида (Жизнь ••••)

Маг может превратить простейшую форму жизни в среднюю.

Практика: Структурирование

Действие: Мгновенное и состязательное; цель совершает бросок Выносливости рефлексивно

Длительность: Продолжительное (одна сцена)

Вид: Явное

Маназатраты: Нет

Это заклинание позволяет развивать базовые формы жизни вверх по эволюционной лестнице. Без другой магии эти измененные создания обладают лишь самыми базовыми инстинктивными программами той жизненной формы, в которую превратились. Планария превращенная в кошку не обладает кошачьим развитым интеллектом, и кусок мха, превращенный в змею, склонен лежать на прежнем месте и действовать только под воздействием вреда или необходимости реагировать.

На этом уровне маг должен касаться цели. С Жизнью 5 он сможет колдовать это заклинание в чувственном диапазоне.

Выученное заклинание (Свободный Совет): Генетические Изменения

Дайсы: Интеллект + Медицина + Жизнь против Выносливости

Маги Свободного Совета иногда используют эту механику для создания странных домашних животных с покорностью простейших форм жизни и телами собак или кошек.

•••• Мастер Жизни

Любые формы я ношу с единой легкостью и в силах превратить других в любого зверя из моих фантазий. Кого я изменил, те изменение передают своим потомкам, что в мир привнесит новые творения. Простейших магия моя возвысит в силах до человеческого вида, и люди мне подвластны в той же мере, что и простейшие. И власть самих богов - моя, ведь я во власти сотворить живое.

Сотворение Жизни (Жизнь ••••)

Маг может создавать живые биологические создания вплоть до самых сложных естественных организмов. Разумеется, без использования других Аркан на подобии Разума, этот конструкт будет обделен разумом, мотивирован лишь инстинктами, но мало что может поспорить с поразительной богоподобной силой, которой обладает один человек, способный создавать живое по своему желанию.

Практика: Созидание

Действие: Расширенное

Длительность: Продолжительное (одна сцена)

Вид: Явное

Маназатраты: 1 Маны

Искомое число успехов определяется Размером существа (в соотношении один-к-одному) и Физическими Атрибутами (так же в соотношении один-к-одному).

Выученное заклинание (Стражи Покрова): Новые Начинания

Дайсы: Решительность + Знание Животных + Жизнь

Стражи Покрова могут иметь разные причины для колдовства этого заклинания. Неразумное человеческое тело может быть создано как сосуд для подкупа проблемного духа, или из ниоткуда может появиться Сибирский тигр, что даст возможность магу контролировать его тело другими заклинаниями Арканума Жизни. Некоторые маги Свободного Совета используют это заклинание для сотворения нужных образцов флоры или фауны, из которых они и будут брать перемещаемые характеристики для заклинания "Самотрансформации".

Эволюционный Сдвиг (Жизнь •••••)

Маг может превратить простейшую или среднюю форму жизни в человеческое существо.

Практика: Структурирование

Действие: Мгновенное и состязательное; цель совершает бросок Выносливости рефлекторно

Длительность: Продолжительное (одна сцена)

Вид: Явное

Маназатраты: Нет

Хотя форма животного и меняется, его разум остается незатронутым; оно все еще думает и действует, как животное. Диапазон заклинания - чувственный.

Выученное заклинание (Свободный Совет): Жабий Король

Дайсы: Интеллект + Знание Животных + Жизнь против Выносливости

Возможно, скорее продукт интеллектуального любопытства, чем что-либо еще, это заклинание позволяет магам Совета развивать меньшие формы жизни до человеческого состояния. Хотя некоторые маги с выдающимися навыками в Аркануме Разума используют эту магию для развития сознания такого существа, другие находят ей свое применение, и не всегда - аккуратное.

Некоторые особенно жестокие чудотворцы Адамантовой Стрелы используют эту механику для превращения меньших форм жизни в людей, на которых они совершенствуют свои боевые навыки.

Фантазия (Жизнь •••••)

Маг может выполнить самые фантастические изменения существующей жизни, создавая монстров из мифов и легенд, или если ему так хочется, сводящие с ума ужасы, почерпнутые из самых больных воображений. Могут быть созданы любые способности, которыми в принципе могут обладать нормальные живые существа (не важно, есть они или когда-либо были у какого-либо вида земных существ), к примеру способность смешивать определенные ферменты и выдыхать пламя, или мешочки с биохимическим газом, который используется для парения в воде или даже в воздухе.

Придать существу можно и более обычные свойства, такие как способность мухи отрыгивать пищеварительный сок, или улучшенное темновидение кошки, или необычайный нюх лоса.

Практика: Созидание

Действие: Мгновенное и состязательное; цель совершает бросок Выносливости рефлекторно

Длительность: Продолжительное (одна сцена)

Вид: Явное

Маназатраты: 1 Маны

Маг выбирает существующее животное, у которого он создает и удаляет различные свойства. Каждый успех позволяет магу изменить одно свойство, хотя неестественные, но теоретически возможные свойства, такие как способность выдыхать пламя, могут наложить штраф в -1 кость. Изменение размера (и в большую сторону, и в меньшую), требует успехов в соотношении один-к-одному. Диапазон заклинания - чувственный. В случае созданий с неестественными свойствами, Неверие Спящих может развеять заклинание, возвращая существо к своей естественной форме.

Выученное заклинание (Серебряная Лестница): Сказочный Зверинец

Дайсы: Интеллект + Образование + Жизнь против Выносливости

Чудотворцы Серебряной Лестницы используют эту механику для создания прекрасных и ужасных форм жизни, с которыми они защищают свои дома и Святыни, вдохновляют и ужасают союзников и противников, и нападают на врагов.

Великое Перевоплощение (Жизнь •••••)

Маг может изменить форму без риска "потеряться" в своей новой форме, и может изменять других с той же легкостью, с которой превращает себя. Маг в этой форме сохраняет полный контроль над своими мыслями, так же как и любой, кого он превращает (если только он не предпочтет вынудить цель бороться за контроль над своими действиями, как и в более простом заклинании Жизни 4 "Перевоплощение")

Практика: Созидание

Действие: Мгновенное или contested; цель совершает бросок Выносливость + Гнозис рефлекторно

Длительность: Продолжительное (vs. Sleepers and willing supernatural targets) или transitory (vs. unwilling mages and other supernatural targets)

Вид: Явное

Маназатраты: 1 Маны

Маг работает с теми же модификаторами для Размеров, что и с более простым заклинанием "Перевоплощение". Он так же может колдовать заклинание Жизни 3 "Самотрансформация", для добавления разных свойств к измененной форме, но он не ограничен простейшими формами жизни.

Выученное заклинание (Адамантиновая Стрела): Час Волка

Дайсы: Выносливость + Знание Животных + Жизнь против Выносливость + Гнозис

Не несущее опасности потерять себя в новопринятой форме, это заклинание может быть одним из сильнейших орудий в арсенале Стрелы, особенно если учесть возможность свободно модифицировать новую форму. Такой чудотворец может стать подлинной машиной разрушения из плоти и крови, объединяющий по своему желанию все самые смертоносные свойства растительного и животного мира. Маги Мистериума так же используют версию этого заклинания в своих собственных целях.

Наследственные Изменения (Жизнь •••••)

Маг может придать созданию свойства иных форм жизни со способностью передавать эти свойства по наследству (фактически, для научно мыслящих, постоянно и бесследно изменяя геном цели). Это заклинание колдуется в комбинации с другим, изменяющим свойства создания, таким как "Изменение Свойств Средней Формы Жизни" или "Фантазия". Смотрите "Комбинирование Заклинаний".

Некоторые маги предпочитают использовать это заклинание на существа, которые уже родились, не важно, молодые ли, или взрослые, в то время как другие предпочитают воздействовать лишь на нерожденных существ, изменяя их в утробе (или в яйце) таким образом, чтобы измененные свойства проявились после рождения. В теории, что угодно, от личинки до птицы или шимпанзе, может быть физически изменено подобным образом.

Практика: Созидание

Действие: Мгновенное и состязательное; цель совершает бросок Выносливости рефлекторно

Длительность: Постоянное

Вид: Явное

Маназатраты: 1 Маны

Маг должен касаться цели (или ее яйца, или живота беременного животного). Свойства - длящиеся. По факту, новая форма считается естественной формой создания, если только не будет изменена еще раз посредством иного использования магии Жизни. Свойства - наследственные, что создает магический подвид. Маги, которые сотворяют фантастических созданий, хорошо понимают необходимость скрывать их от любопытных глаз, к примеру в глубине изолированной Святыни или в далекой глуши. Поистине фантастические звери, созданные с использованием заклинания "Фантазия" (такие как лабораторные сосновые деревья с глазами, клыками, инстинктами хищника и способностью плевать пищеварительными ферментами, или крылатые ядовитые крокодилы) склонны заболеть и умирать, когда наблюдаются Спящими.

Успехи Спящих на броске Неверия (Решительность + Самообладание) наносят созданию оглушающий урон один раз за сцену, в которой их наблюдают, каждый раз когда новые Спящие замечают это создание.

Набор Костей неверия может быть уменьшен на одну или две кости, если сыграть на распространенных в местности мифах (сотворение чупакабры в Южной или Центральной Америке, к примеру), или поместить измененное создание вдали от основного человечества, там, где до сих пор верят в возможность невозможного.

Выученное заклинание (Мистериум): Яйцо Дракона

Дайсы: Интеллект + Медицина + Жизнь против Выносливости

В некоторых изолированных Святынях маги Мистериума все еще практикуют вечное искусство изменения самой жизни, наделяя жизнью совершенно новые создания. Некоторые верят, что странная флора и фауна, обнаруживаемая даже сегодня, результат подобных вмешательств. Некоторые чудотворцы Серебряной Лестницы, раскрывая истинную силу своей магии, используют свой собственный вариант этого заклинания (Решительность + Медицина + Жизнь).

Человеческий Миньон (Жизнь •••••)

Маг распространяет свой контроль тела на человеческих существ. Как и в заклинании Жизни 4 "Животный Миньон". Маг контролирует затронутое существо как марионетку.

Практика: Структурирование

Действие: Мгновенное и состязательное; цель совершает бросок Решительность + Гнозис рефлексивно

Длительность: Концентрация

Вид: Явное

Маназатраты: 1 Маны

В отличие от животных, человека нельзя заставить делать что-либо, что угрожает его выживанию или может навредить ему. Так же, если его вынуждают делать что-либо, что сильно противоречит его воззрениям (к примеру, причинить вред любимой), для сопротивления команде делается новый рефлексивный состязательный бросок Решительность + Гнозис (его успехи должны превышать Потенциал заклинания).

Выученное заклинание (Серебряная Лестница): Марионетка из Плоти

Дайсы: Манипулирование + Убеждение + Жизнь против Решительность + Гнозис

С этой магией даже величайший враг может быть склонен на службу магу Лестницы. Стражи Покрова так же используют вариант этого заклинания для контроля чужих действий тогда, когда это необходимо.

Регенерация (Жизнь •••••)

Маг может временно регенерировать потерянные конечности или органы другого человека или свои собственные.

Практика: Созидание

Действие: Расширенное

Длительность: Продолжительное (одна сцена)

Вид: Явное

Маназатраты: 1 Маны

Потерянные конечности могут быть отращены и потерянные или не функционирующие органы могут быть восстановлены. Искомое число успехов зависит от восстанавливаемой конечности или органа.

ТАБЛИЦА

Часть тела	Целевое число
------------	---------------

Палец на руке или ноге	Один успех
------------------------	------------

Глаз, ухо, нос или язык	Два успеха
-------------------------	------------

Кисть или ступня	Три успеха
------------------	------------

Рука или нога	Четыре успеха
---------------	---------------

Гениталии	Пять успехов
-----------	--------------

Внутренний орган (легкое, почка)	Шесть успехов
----------------------------------	---------------

Сердце	Семь успехов
--------	--------------

Мозг	Восемь успехов
------	----------------

Восстановленная часть не появляется мгновенно после колдовства заклинания. Она отрастает со скоростью один успех в минуту, до тех пор, пока искомое число успехов для данного органа не

будет набрано, после чего орган будет полностью функционирующим. К примеру, человек может получить новую руку (четыре успеха) за четыре минуты.

Очевидно, что маг может колдовать это заклинание только на живые цели. Чудотворец не может наделить регенерацией того, кто умер (возможно, из-за потери обсуждаемой части тела). Это заклинание не влияет на показатель Здоровья цели. Учтите, что Длительность этого заклинания может быть увеличена посредством дополнительных факторов Длительности, но она не может быть сделана бесконечной. С окончанием заклинания часть тела увядает к своему состоянию до колдовства (и исчезает, в случае восстановления конечности) в течении одной минуты. Ходят слухи, что архимастера могут обладать способностью колдовать это заклинание с бесконечной длительностью.

Выученное заклинание (Свободный Совет): Хвост Саламандры

Дайсы: Интеллект + Медицина + Жизнь

Маги Свободного Совета регулярно используют это заклинание для восстановления функциональности потерянных или поврежденных конечностей своих товарищей. Менее альтруистичные из них требуют за это плату и затем отказываются колдовать его заново, когда истекает срок действия первого заклинания, если у цели отсутствуют требуемые для оплаты услуги ресурсы или способности.

Абсолютная Деградация (Жизнь •••••)

Маг может понизить несколько Физических Атрибутов цели.

Практика: Разрушение

Действие: Мгновенное и состязательное; цель совершает бросок Решительность + Гнозис рефлексивно

Длительность: Продолжительное (одна сцена)

Вид: Явное

Маназатраты: Нет

Это заклинание может колдоваться в чувственном диапазоне. Успехи могут распределяться между Физическими Атрибутами цели в любом сочетании. Число, на которое может быть понижен каждый Атрибут, ограничено точками Жизни у мага.

Выученное заклинание (Адамантиновая Стрела): Преклонение колен

Дайсы: Сила + Атлетика + Жизнь против Решительность + Гнозис

Истинная сила лежит не в хорошем вооружении, а в невозможности противника вооружиться. Используя эту могущественную магию маг может превратить врага в неспособного стоять под легким ветерком, не говоря уже о его потенциальной угрозе в бою.

Идеальное Совершенствование (Жизнь •••••)

Маг может повысить несколько Физических Атрибутов другого человеческого существа, как в заклинании Жизни 4 "Совершенствование Чужой Формы".

Практика: Совершенствование

Действие: Мгновенное

Длительность: Продолжительное (одна сцена)

Вид: Явное

Маназатраты: 1 Маны

Это заклинание может колдоваться в чувственном диапазоне. Успехи могут распределяться среди Физических Атрибутов цели в любом сочетании. Число, на которое может быть повышен каждый Атрибут, ограничено точками мага в Жизни. Цель может решить сопротивляться; вычитайте его точки Решительности из заклинательного набора костей.

Выученное заклинание (Адамантиновая Стрела): Идеальная Форма

Дайсы: Внушительность + Медицина + Жизнь

Это заклинание значит для Адамантиновой Стрелы то же, что и продвинутая технологичная экипировка - для армии.

Сферы: алхимия, газообразные элементы, твердые элементы, жидкие элементы, изменение формы, трансмутация

Материя - это Арканум, сосредоточенный на безжизненном материале, строительных блоках этого мира. Посредством использования этой магии маг получает контроль на чистыми элементами и сложными их сочетаниями. Арканум Материи включает в себя все от простой лужи воды до урановой руды, деревянного бруска и самых сложноструктурированных полимеров.

Маги, которые намереваются контролировать загадки Материи, часто не являются теми, кого считают "дружелюбными". Многие наслаждаются статичной предсказуемостью базовых материалов, противопоставляя ее дикому хаосу, порождаемому основными энергиями и живыми существами.

Эти люди часто в равной степени надежны и педантичны, и многие из них способны видеть красоту там, где другие даже не догадаются посмотреть. Они ценят надежность, стабильность и упорядоченность и значительная часть желает, чтобы человеческие существа подчинялись им с той же готовностью, что и объекты, с которыми они работают (то обстоятельство, которое по их мнению сделает весь мир куда более простым и счастливым местом для жизни).

Правящее Царство: Стигия

Явная/скрытая пара Материи/Смерти являются правящими Арканами Стигии, пустоши, в которой не переродившиеся души получают покой до тех пор, пока не будут призваны для очередного перерождения в круговороте жизни. Материя - это материальное воплощение этой пары.

- Новопосвященный Материи

Эмпиризм начинается с наблюдения. Даже примитивные исследователи прошлого смогли вынести для себя эту простую истину. Я смотрю на безжизненную материю, вглядываюсь в нее, наблюдаю переплетения атомных цепочек и молекул, это вещество составляющих. Одним лишь взглядом я различаю материалы, и даже те, что с точки зрения обыденности кажутся идентичными. Я всматриваюсь в эти структуры и нахожу их секреты, их силу и их изъяны.

Изменение Проводимости (Материя •)

Маг изменяет проводимость простого объекта. Электрический провод может быть сделан абсолютным диэлектриком, в то время как бетон может проводить электричество как медь.

Практика: Непреодолимое

Действие: Мгновенное

Длительность: Продолжительное (одна сцена)

Вид: Скрытый

Маназатраты: Нет

Число объектов, которые могут быть затронуты, увеличивается с каждым успехом.

ТАБЛИЦА

Успехи Цели

1 успех Один

2 успеха Два

3 успеха Четыре

4 успеха Восемь

5 успехов Шестнадцать

Учтите, что воздействовать можно на объекты с Размером вплоть до 20. Заклинатель получает штрафные кости за воздействие на большие объекты. Сюда относятся такие вещи, как бетонные плиты; если не добавляется дополнительный фактор Размера, маг окажет воздействие на одну плиту с Размером до 20.

Выученное заклинание (Адамантиновая Стрела): Убийство Невидимого Пламени

Дайсы: Интеллект + Наука + Материя

Обычная тактика современной полиции и военных - отрезать место от источника питания незадолго до штурма. Маги Адамантиновой Стрелы так же используют эту тактику посредством этого заклинания. С другой стороны, обладающие доступом к Аркануму Сил иногда наделяют проводимостью субстанции, обычно ей не обладающие, для то, что ударять в бою током своих врагов.

Взор Мастера (Материя •)

Маг может определить подлинные функции объекта с подвижными частями. По решению Рассказчика это может помочь в бросках Умения Ремесел.

Практика: Познание

Действие: Мгновенное

Длительность: Концентрация

Вид: Скрытый

Маназатраты: Нет

Выученное заклинание (Мистериум): Разум Голдберга Руба

Дайсы: Интеллект + Расследование или Наука + Материя

Замысловатые головоломки из подвижных частей и древние машины неизвестного предназначения, среди все прочего, могут быть разгаданы посредством этого заклинания Мистериума. Маги Свободного Совета так же известны благоволением подобной магии в своих попытках осовременить облик магии.

Темная Материя (Материя •)

Маг получает Взор Мага (смотрите "Взор Мага"). Это заклинание особенно полезно для чтения тяжелого резонанса ("толстого", "инертного" или "плотного", как некоторые его называют).

Практика: Прозрение

Действие: Мгновенное

Длительность: Продолжительное (одна сцена)

Вид: Скрытый

Маназатраты: Нет

Смотрите "Резонанс" для правил исследования магии с помощью этого заклинания. Маг получает +1 бонус когда изучает плотный/очень плотный резонанс, но получает -1 штраф: когда изучает утонченный/очень утонченный резонанс.

Выученное заклинание (Стражи Покрова): Овладение Нитями

Дайсы: Интеллект + Оккультизм или Наука + Материя

Стражи часто считают способность воспринимать "тяжелый" резонанс полезной в своей работе. Такие влияния могут наложить отпечаток и на мир Пробужденных, и на мир Спящих, часто на таком глубоком уровне, что это будет незаметно для более тонких чувств.

Обнаружение Субстанции (Материя •)

Это заклинание позволяет магу определять присутствие конкретного типа материалов в своей непосредственной близости. Он может искать драгоценные металлы, чистую воду или конкретный тип пластика, даже уникальный известный ему объект (что значит, что маг почти никогда не должен беспокоиться о том, где он оставил ключи от машины, если только не живет в ненормально гигантском доме). Среди прочего, это заклинание может раскрыть наличие оружия у человека (поиск пороха) или наличие жучка (поиск медных проводов на его теле).

Практика: Познание

Действие: Мгновенное

Длительность: Концентрация

Вид: Скрытый

Маназатраты: Нет

Один успех позволяет воздействовать на область радиусом в один метр. Дополнительные успехи увеличивают этот радиус:

ТАБЛИЦА

Успехи Радиус

2 успеха 2 метра

3 успеха 4 метра

4 успеха 8 метров

5 успехов 16 метров

Рассказчик может наложить штрафы, основанные на количестве данной субстанции поблизости. Парень с оружейным арсеналом под плащом несет на себе много пороха: +2 или +3 бонус. Кто-то, кто спрятал передатчик в своей золотой коронке, обладает крайне малым количеством медных проводов: -2 или -3.

Выученное заклинание (Серебряная Лестница): Блеск в Темноте

Дайсы: Сообразительность + Самообладание + Материя

Это заклинание получило свое имя от магов, которые искали драгоценные металлы в старых заброшенных чердаках, подвалах, шахтах и тому подобном (хотя некоторые думают, что это относится к сокровищам драконов из воистину далеких дней). Маги Серебряной Лестницы используют его для обнаружения искомого, будет ли оно потерянными сокровищем или простым средством воздействия в разговоре или опасном столкновении.

Определение Структуры (Материя •)

Маг может воспринять базовое устройство материальных объектов и определить их состав, вес и плотность. Большинство технологически мыслящих чудотворцев склонны видеть Материю так же, как и большинство современных людей: как основанный на науке предсказуемый феномен. Другие маги смотрят под иным углом. Некоторые описывают "нити", вплетенные в "Гобелен" ("Эти особенные нити показывают наличие золота", к примеру) в то время как другие говорят о Классических Элементах - Воздухе (газы), Земле (твердые вещества) и Вода (Жидкость).

Практика: Познание

Действие: Мгновенное

Длительность: Концентрация

Вид: Скрытый

Маназатраты: Нет

Успехи позволяют магу определить показатели Прочности, Размера и Структуры объекта.

Выученное заклинание (Свободный Совет): Диагностическое Сканирование

Дайсы: Сообразительность + Ремесло или Наука + Материя

Как с удовольствием подмечают многие чудотворцы Совета, первый шаг к изменению предмета - это понимание предмета. Это заклинание используется для определения базовых свойств структуры объекта. Маги Мистериума часто используют немного другую магию (Интеллект + Ремесла или Наука + Материя) для достижения собственных целей.

Обнаружение Клада (Материя •)

Маг может находить скрытые полости внутри неживой материи, обнаруживать скрытые двери, сейфы и хранилища.

Практика: Прозрение

Действие: Мгновенное

Длительность: Концентрация

Вид: Скрытый

Маназатраты: Нет

Особенно качественно спроектированные скрытые полости или комнаты могут наложить штраф -1 или -2 кости, но обычно лишь самые качественные и продуманные скрытые помещения накладывают подобные штрафы.

Выученное заклинание (Мистериум): Картография Гробниц

Дайсы: Сообразительность + Ремесло + Материя

С этим заклинанием чудотворцы Мистериума способны почувствовать присутствие незримых пространств в кажущейся монолитной структуре.

•• Новичок Материи

Работа отдельно взятого устройства улучшена моим искусством, что наделяет меч балансом идеальным, а молот - идеальным весом. И даже форма у воды или дождя подвластна мне, и жидкостей состав определяется моим желанием - стакан воды стать может кофе или даже наилучшим из старейших вин.

Балансировка (Материя ••)

Маг улучшает баланс и массу простого предмета. Это воздействие может, к примеру, улучшить баланс меча, так как он станет легче и более удобным, отвертка будет легче крутиться (ее вес вращается так легко, что она практически крутится сама по себе) или молот будет сильнее бить. Любой объект, который может получить преимущество от более эффективного дизайна или подгонки веса может быть целью данного заклинания.

Практика: Управление

Действие: Мгновенное

Длительность: Продолжительное (одна сцена)

Вид: Скрытый

Маназатраты: 1 Маны

Объект получает свойство "перебрось-9" (перебрасывайте результаты 9 и 10) на следующий бросок костей, совершенный с использованием этого предмета. Дополнительные успехи на заклинательном броске влияют на успешные броски с этим инструментом, один дополнительный бросок за успех. Ни заклинатель, ни тот, кто использует инструмент, не могут решить, какие броски будут изменены магией. Каждое успешное использование инструмента получает свойство "перебрось-9" до тех пор, пока не кончатся измененные броски или не закончится сцена.

Учтите, что это заклинание не влияет на "кость судьбы", если набор костей владельца предмета будет до нее уменьшен. Только результат 10 будет считаться успехом.

Выученное заклинание (Адамантиновая Стрела): Меч Убийцы

Дайсы: Самообладание + Ремесло или Оккультизм + Материя

Маги Адамантиновой Стрелы быстро превращают любое полезное изобретение в средство защиты, и эта механика - не исключение. Мечи, ножи и даже просто палки могут быть сделаны смертельными, а обычные домашние приборы - более эффективными.

Око Тверди (Материя ••)

Как и в заклинании Материи 1 "Темная Материя", только теперь маг может колдовать его на другого мага или даже сверхъестественное существо, такое как призрак или оборотень. Если это заклинание колдуется на Спящего, оно немедленно пробуждает Неверие, даже если Длительность его меньше одной сцены.

Практика: Прозрение

Действие: Мгновенное

Длительность: Продолжительное (одна сцена)

Вид: Скрытый

Маназатраты: Нет

Если цель не желает этого, она может сопротивляться рефлекторным состязательным броском Решительность + Гнозис .

Выученное заклинание (Свободный Совет): Наделить Взглядом Алхимика

Дайсы: Сообразительность + Оккультизм или Наука + Материя

Члены Свободного Совета хорошо понимают, как неподкованные в Аркануме Материи маги иногда могут получить пользу от улучшенного восприятия материи. Чудотворцы Серебряной Лестницы используют свою собственную магию (Внушительность + Оккультизм или Наука + Материя) для дарования другим подобных прозрений.

Лепка Жидкости (Материя ••)

Маг может наделять связями жидкость или испарения, изменяя их в формы по своему выбору или перемещая их по своему желанию. Он может, к примеру, пробить коридор сквозь туман или дождь так, чтобы не промокнуть.

Практика: Управление

Действие: Мгновенное

Длительность: Продолжительное (одна сцена)

Вид: Скрытый

Маназатраты: Нет

На этом уровне маг должен касаться жидкости (или пара) для того, чтобы воздействовать на объем или область. С Материей 3 он может колдовать это заклинание в чувственном диапазоне. Маг может влиять на испарения жидкости, типа тумана или изморозь, но не на субстанции, чье естественное состояние - газообразное (типа горчичного газа или гелия). Он воздействует на объем жидкости или область испарений, основанные на выброшенных успехах. Он может так же распределить успехи для изменения плотности воды, наделяя ее Силой.

По решению Рассказчика заклинателю для достижения особенно сложной формы, такой как придание дождю формы человека, может потребоваться рефлекторный бросок Ловкость + Ремесло. Точные детали, такие как черты лица, могут даже требовать выдающегося успеха в броске. Жидкая форма не скрывает своей природы. Она не может никого заставить счесть форму реальным объектом, который копирует форма (по крайней мере, не без сопутствующих заклинаний Разума, которые заставят наблюдателя думать по другому).

ТАБЛИЦА

Успехи Объем Сила

1 успех Бутылка молока 5 кв.м. •

2 успеха Бензобак 10 кв.м. ••

3 успеха Ванна 20 кв.м. •••

4 успеха Бассейн 40 кв.м. ••••

5 успехов Олимпийский бассейн 80 кв.м. •••••

Неестественность поверхности жидкости с приданной формой зависит от ее Силы. Если ни одного успеха не потрачено в Силу, ее достаточно лишь для удержания формы. Она не является препятствием для чего либо, от объектов до атак: хотя и сохраняет свою форму на протяжении Длительности заклинания, даже будучи пронзенной кулаками и пулями. Точки Силы выступают в роли Прочности (как в случае укрытия; смотрите сс. _____ в Книге Правил Мира Тьмы) против

снарядов и иных атак, которые сначала должны пройти сквозь сформированную жидкость (если только жидкость не в парообразной форме - тогда она не предоставляет никакой защиты).

Заклинатель может рефлекторно контролировать и перемещать сформированную жидкость со скоростью в количестве ярдов, равное его Гнозису, в ход. Если он использует Силы 3 в колдовстве этого заклинания, он может наделить его более высокой скоростью: 10 ярдов за точку в Гнозисе за ход. Люди, стоящие на пути несущейся воды, могут быть сбиты с ног. Если Сила воды превышает Силу человека, для него должен быть сделан успешный рефлекторный бросок Сила + Атлетика, иначе он будет сбит с ног и отброшен по направлению движения воды (как и в случае сбивания с ног, с. ____ Книги Правил Мира Тьмы)

Выученное заклинание (Мистериум): Осушение Бухты

Дайсы: Ловкость + Оккультизм + Материя

Маги Мистериума считают это заклинание наиболее полезным в поисках заключенных под водой артефактов, или для преодоления заклинателем реки и восстановления ее обычного течения до появления преследователей.

Трансмутация Воды (Материя ••)

Маг может преобразовать одну простую жидкую субстанцию в другую простую жидкую субстанцию. Маг может превратить воду в молоко или апельсиновый сок в бензин. (Несмотря на то, что молоко и апельсиновый сок - органические соединения, они не живые, поэтому могут манипулироваться этим Арканумом).

Практика: Управление

Действие: Мгновенное

Длительность: Продолжительное (одна сцена)

Вид: Явное

Маназатраты: Нет

На этом уровне маг должен касаться жидкости или пара для того, чтобы воздействовать на ее/его объем или площадь. С Материей 3 он может колдовать это заклинание в чувственном диапазоне. Маг может влиять на жидкостные пары, вроде тумана или пара, но не на любые субстанции, чьим естественным состоянием является газообразное (вроде горчичного газа или гелия). Он воздействует на объем жидкости или пара, основанный на его успехах:

ТАБЛИЦА

Успехи Объем Сила

1 успех Бутылка молока 5 м3

2 успеха Бензобак 10 м3

3 успеха Ванна 20 м3

4 успеха Бассейн 40 м3

5 успехов Олимпийский бассейн 80 м3

С Материей 3 можно воздействовать на объем жидкости, состоящий из нескольких жидких субстанций (хотя его все еще нужно касаться). Материя 4 необходима для преобразования объема из нескольких жидких субстанций в чувственном диапазоне.

Выученное заклинание (Стражи Покрова): Малая Трансфигурация

Дайсы: Интеллект + Оккультизм или Наука + Материя

Стражи Покрова считают это заклинание полезным в предотвращении побега врага на автомобиле, превращая бензин в воду. Конечно же, на этом уровне колдовства прикосновение к бензину для воздействия на его объем может быть весьма непростым, но для это и существуют сифоны.

Стальные Окна (Материя ••)

Маг может сделать непрозрачный объект прозрачным и наоборот, или он может воздействовать лишь на одну поверхность. Он может, к примеру, сделать внешнюю поверхность двери банковского хранилища прозрачной, что позволит ему видеть механизмы внутри.

Практика: Управление

Действие: Мгновенное

Длительность: Продолжительное (одна сцена)

Вид: Явное

Маназатраты: Нет

На этом уровне маг должен касаться объекта (хотя он может делать это с помощью щипцов и других инструментов). С Материей 3 он может колдовать это заклинание в чувственном диапазоне.

Выученное заклинание (Стражи Покрова): Взгляд сквозь Горы

Дайсы: Интеллект + Ремесло или Оккультизм + Материя

Иногда Страж является следователем, иногда - убийцей, и иногда он может быть шпионом. Эта механика позволяет магу буквально смотреть сквозь стены, скрывающие его действия. Хотя прозрачность или непрозрачность измененного материала работает в обе стороны, умный чудотворец всегда найдет способ использовать эту магию себе во благо.

Незримая Защита (Материя ••)

Это заклинание скрытно влияет на инертные материалы в непосредственной близости от мага, что защищает его от вреда. Воздух образует "подушку", выбивающую инерцию из несущегося кулака. Окружающая влага тушит брошенные огненный снаряд. Пули временно становятся более мягкими, что ослабляет силу их воздействия. Точный метод защиты варьируется от мага к магу и от атаки к атаке. Хотя эффект остается тот же: общая защита от практически любого физического вреда.

Практика: Экранирование

Действие: Мгновенное

Длительность: Продолжительное (одна сцена)

Вид: Скрытый

Маназатраты: Нет

Маг получает один пункт брони за каждую точку в Аркануме Материи, которой он обладает. Потратив одну Ману можно увеличить длительность до одного дня. Многие маги колдуют это охранительное заклинание в начале дня как часть своих утренних ритуалов. Успехи, полученные при колдовстве заклинания препятствуют попыткам рассеять щит.

Учтите, что эта магическая броня не применяет против попыток оппонента осуществить захват мага (Арканы Судьбы, Разума, Пространства и Времени предоставляют охранительные заклинания, защищающие от этого). Так же это заклинание не применяется против попыток осуществившего захват оппонента пересилить мага. Тем не менее, оно защищает против попыток причинить ему вред (вычитайте пункты брони из бросков на пересиливание, делающихся для причинения магу урона или атак оружием).

Выученное заклинание (Свободный Совет): Твердый Воздух

Дайсы: Интеллект + Оккультизм или Наука + Материя

Это заклинание защищает мага Свободного Совета щитом из неживых элементов: воздуха, воды и чего угодно еще, что есть неподалеку. Многие маги Мистериума используют похожее заклинание (Интеллект + Окультизм + Материя), относящееся скорее к алхимии, чем к химии.

••• Послушник Материи

Ты можешь пробить насквозь врата из кованного железа? Конечно же нет, но не потому что это - невозможно. Это лишь кажется тебе невозможным, потому что ты пока еще не знаешь, как этого достичь. Со временем и подготовкой я могу сделать это железо мягким, как масло, и податливым как глина. С моими знаниями простейшее преобразование - грязи в первоклассную сталь. Я собираю то, что сломано, и хоть стекло могу я сделать крепче камня.

Изменение Плотности (Материя •••)

Маг может повысить или ослабить Прочность объекта.

Практика: Совершенствование или Столкновение

Действие: Мгновенное

Длительность: Постоянное

Вид: Скрытый

Маназатраты: Нет

Игрок добавляет или вычитает один пункт за каждый успех набранный в заклинательном броске. Учтите, что изменение Прочности этим заклинанием так же соответственно изменяет и Структуру объекта.

На этом уровне маг должен касаться цели (хотя он может делать это и щипцами или другими инструментами). С Материей 4 он может колдовать это заклинание в чувственном диапазоне.

Выученное заклинание (Серебряная Лестница): Кузница Колдуна

Дайсы: Интеллект + Ремесло + Материя

Маги Серебряной Лестницы используют эту механику для укрепления или уничтожения целостности объектов. Дверь автомобиля может быть сделана практически неразрушимой во время перестрелки, или каменная стена - достаточно хрупкой, чтобы разрушиться от одного сильного удара. Чудотворцы Адамантиновой Стрелы используют свою версию этой же магии (Сообразительность + Ремесло + Материя) для защиты своих спутников.

Бронебойность Материя ●●●)

Маг накладывает на объект свойство «бронебойный».

Практика: Управление

Действие: Мгновенное

Длительность: Продолжительное (одна сцена)

Вид: Скрытый

Маназатраты: 1 Маны

Объект получает свойство "бронебойный" на следующий сделанный с его участием бросок. Каждый дополнительный успех продлевает влияние на один дополнительный бросок. Игрок не может выбирать, на какие броски будет распространяться влияние; каждый успешный бросок пользуется эффектом заклинания до тех пор, пока не кончится число измененных бросков или не закончится сцена. Бронебойность так же применяется против Прочности атакуемого объекта. Количество пунктов брони, которые может игнорировать объект, зависит от познаний заклинателя в Материи:

ТАБЛИЦА

Уровень Материи Броня/Прочность

3 Игнорирует одно очко брони или Прочности

4 Игнорирует 2 очка брони или Прочности

5 игнорирует 3 очка брони или Прочности

Вместо воздействия на один объект, маг может воздействовать на несколько пуль: одну пулю за успех. Он может удвоить количество за каждый дополнительный фактор Цели, добавленный к колдовству, с кумулятивным штрафом -2 за каждый дополнительный фактор Цели. В случае автоматического огня, короткая очередь с Бронебойностью, наколдованной на хотя бы одну из трех пуль, получает полный эффект заклинания на всю очередь. Для средней очереди по крайней мере пять из 10 пуль должны быть целью этого заклинания для того, чтобы очередь игнорировала броню. Для длинной очереди, 10 из 20 пуль, выпущенных очередью, должны быть целью этого заклинания, чтобы вся очередь могла игнорировать броню. (Смотрите «Автоматический Огонь», сс. _____ Книги Правил Мира Тьмы).

Выученное заклинание (Адамантиновая Стрела): Заточка Клинка

Дайсы: Решительность + Ремесло + Материя

Даже самые тяжело бронированные враги могут быть повергнуты магом Стрелы с этим заклинанием. Пули пронзают керамические пластины так, будто бы это - листы бумаги, и даже кажущееся тупым лезвие может пронзать самые продвинутые формы защиты. Стражи Покрова используют свое собственное заклинание (Сообразительность + Ремесло + Материя) для улучшения своего оружия.

Самоделка (Материя •••)

Есть времена, когда вам просто нужно устройство, работающее определенным образом, и у вас нет времени настраивать его или оно просто может делать то, что вам нужно. Самоделка - это решение. Заклинание позволяет магу ловко объединить куски различных механизмов в один таким образом, чтобы тот умел совершать нужное действие. С этим заклинанием маг может к примеру объединить вместе гвоздомет и обреза для получения оружия, стреляющего ливнем гвоздей с каждым спуском курка. Или он может объединить кофемашину и миксер для мороженого для быстрого получения мороженого со вкусом кофе, или стиральную машину и сушилку для проведения стирки в один цикл.

Практика: Плетение

Действие: Мгновенное

Длительность: Продолжительное (одна сцена)

Вид: Скрытый

Маназатраты: Нет

За каждый успех маг может скопировать одно свойство (например, выделение тепла у гриля или его способность вращать объекты внутри него) от одного механизма в другой механизм. В случае совмещения одного огнестрельного оружия с другим, одни характеристики оружия могут заменяться на другие (к примеру, создание пистолета, использующего обоймы от дробовика). Так же огнестрельное оружие может быть полностью встроено в иной механизм, что полностью скроет его до первого использования (или подробной обычной или мистической проверки). На этом уровне маг должен касаться самодельного объекта. С Материей 4 он может колдовать это заклинание в чувственном диапазоне.

Выученное заклинание (Мистериум): Гибридное Устройство

Дайсы: Интеллект + Ремесло + Материя

Маги Мистериума используют это заклинание во многих целях. Пистолет на крайний случай может быть встроен в степлер или фен, к примеру, или ручка и фонарик могут быть соединены для получения светящейся ручки (для ведения записей в темноте). Некоторые Стражи Покрова копируют разные объекты один в другой для получения удобного многофункционального инструмента на все случаи жизни.

Пластичность (Материя •••)

Посредством использования этого заклинания возможно сделать любой однородный материал на время податливым, даже те материалы, которые обычно абсолютно не гибкие (такие как лед, уголь или свинец). Пока субстанция находится под действием этого заклинания, материал может быть вылеплен руками (или магией, по желанию чудотворца). Маг может, к примеру, сделать янтарь похожим на ириску и превратить в паутину, или протолкнуть руки и ноги противника в бетон, замешать и затвердить, и оставить его в этой ловушке таким образом, будто бы бетон именно так и положили.

Практика: Плетение

Действие: Мгновенное

Длительность: Кратковременный (один ход)

Вид: Явное

Маназатраты: Нет

На этом уровне маг должен касаться цели (хотя и может делать это посредством щипцов и других инструментов). С Материей 4 он может колдовать это заклинание в чувственном диапазоне.

Это заклинание делает твердые материалы такими же мягкими, как очень упругая глина, и настолько же легкими для лепки, как брусок масла. Прочность объекта определяет легкость колдовства, накладывая штраф на бросок в соотношении один к одному. Дерево (Прочность 1) проще изменить, чем армированную сталь (Прочность 4 или выше). В случае объектов из нескольких материалов используйте наибольшую Прочность. После колдовства это заклинание начинает действовать в следующий ход. Если маг пытается создать из этой субстанции что-то сложное или наполненное художественным замыслом, может потребоваться мгновенный бросок Ловкость + Ремесло.

После окончания Длительности объект возвращается к первоначальной твердости, но остается в той форме, которую ему придали. Это заклинание не изменяет Прочность или Структуру объекта. Хотя дверь банковского хранилища таким образом и можно прогнуть внутрь, сломать ее будет ничуть не легче, чем раньше.

Выученное заклинание (Мистериум): Лепка Материальной Формы

Дайсы: Ловкость + Ремесло + Материя

Это заклинание использовалось магами Мистериума для бесчисленных целей. Любой источник обычно твердого материала может быть вылеплен в практически любой нужный в данный момент простой инструмент. Массивный камень или металлическая дверь может гнуться как кусок глины, или оружие враждебного мага может быть сделано мягким, гибким и бесполезным. Маги Адамантиновой Стрелы иногда используют это заклинание для создания импровизированного оружия или брони.

Починка Предмета (Материя •••)

Маг может починить объект, не оставляя следов своей работы (он будет выглядеть так, будто никогда не ломался).

Практика: Совершенствование

Действие: Мгновенное

Длительность: Постоянное

Вид: Скрытый

Маназатраты: Нет

Успехи восстанавливают пункты Структуры в соотношении один к одному.

Выученное заклинание (Мистериум): Почти как Новый

Дайсы: Ловкость + Ремесло + Материя

Маги Мистериума используют это заклинание для исправления даже самых сильно поврежденных объектов, и способны восстанавливать их до идеального состояния.

Трансмутация Тверди (Материя •••)

Маг может превращать одну обычную твердую субстанцию в другую обычную твердую субстанцию. Маг может превратить маленькую кучку гранита в стекло или пластиковое пресс-папье в деревянное. На этом уровне, тем не менее, маг не может превращать субстанции,

состоящие из нескольких материалов. Поэтому он не может превратить машину целиком, но может превратить его крыло в пробковое дерево или каркас - в резину.

Трансформации, затрагивающие драгоценные металлы или редкие материалы, невозможны на этом уровне. (То есть, "драгоценные" и "редкие" в обычном понимании Спящих. Хотя бриллианты никоим образом не редкие, они обладают значительным метафизическим весом, основанным на важности, которую многие люди им придают). Подобные работы требуют использования заклинания Материи 4 "Трансмутация Золота".

Практика: Управление

Действие: Мгновенное

Длительность: Продолжительное (одна сцена)

Вид: Явное

Маназатраты: Нет

На этом уровне маг должен касаться цели (хотя и может делать это, используя щипцы и иные инструменты). С Материей 5 он может колдовать это заклинание в чувственном диапазоне. Радикальные трансмутации могут наложить штрафы на заклинателя. Превращение камня в металл не накладывает штрафов, а превращение камня в бумагу - может наложить штраф в -1. Учтите, что это заклинание не изменяет форму или Размер объекта, только его материальные элементы. Его вес становится больше или меньше на любую степень, подходящую новому материалу.

С Материей 4 твердый объект, состоящий из более чем одного материала может быть затронут одним заклинанием (хотя его все равно потребуется коснуться; Материя 5 необходима для трансмутации нескольких твердых субстанций в чувственном радиусе). Маг может воздействовать на несколько видов материалов за раз (к примеру - на разные части револьвера) или на одну часть или тип материала. (Поэтому он может трансформировать пули, которые сделаны из нескольких субстанций, или курок, или вообще все оружие, по своему желанию). Эта способность так же позволяет магу трансформировать композитные материалы в простые. Чудотворец способен превратить алмаз в маленькую кучку глины, или бесценный столетний Японский металлический тати в полностью деревянный меч.

Выученное заклинание (Серебряная Лестница): Малая Трансфигурация Материалов

Дайсы: Интеллект + Оккультизм или Наука + Материя

Классическое искусство алхимического волшебства применялось многими магами Серебряной Лестницы. Хрупкий картонный столик может быть перевернут и превращен в стальной барьер, или крепкая дверь может превратиться в дешевое стекло. Естественно, что такая полезная магия

практикуется членами всех орденов, обладающими достаточными познаниями в Аркануме Материи.

Змеиный Метаморфоз (Материя ••• + Жизнь •••)

Похожее на чудо, превратившее посох Моисея, это заклинание позволяет магу изменить часть (или части) безжизненного материала в простых насекомых, таких как пауки, скорпионы или жалящие мухи. Некоторые маги известны бросками пригоршней мелочи или гальки, в полете трансформируя объекты для помехи (или даже серьезного вреда) врагам.

Практика: Плетение

Действие: Мгновенное

Длительность: Кратковременный (один ход)

Вид: Явное

Маназатраты: Нет

Успехи определяют количество объектов (монеты, щепки), которые будут превращены, и размер создаваемого роя.

ТАБЛИЦА

Успехи Цели

1 успех Одна (становится роем с радиусом в 1 метр)

2 успеха Две (становятся роем с радиусом в 2 метра)

3 успеха Четыре (становятся роем с радиусом в 4 метра)

4 успеха Восемь (становятся роем с радиусом в 8 метров)

5 успехов 16 (становятся роем с радиусом в 16 метров)

ТАБЛИЦА

Создания могут быть различного типа насекомыми. В случае роя жалящих насекомых, он обычно атакует любого человека внутри своего радиуса. (Заклинатель может направлять рой с заклинанием Жизни 2 "Контроль Базовых Форм Жизни"). Урон роя зависит от его плотности. Все размеры, перечисленные выше, наносят одну кость оглушающего вреда любому внутри своего радиуса. Рой может наносить и больше урона, если сожмется.

Используя таблицу выше добавляйте одну кость за каждое уменьшение ступени размера по таблице. К примеру 16 метровый рой (пять успехов) может сжаться до двухметрового, причиняя 4 кости оглушающего вреда. Броня эффективна только если покрывает все тело, и даже тогда она предоставляет лишь половину брони (округленную вниз).

Помимо того насекомых можно наделить ядом, если заклинатель примет -2 кости штрафа на заклинательный бросок. Если жертва получит хотя бы один пункт вреда, ей придется справляться с ядом рефлекторным броском Выносливость + Выживание. В случае успеха никакого вреда не будет; в случае неудачи все его наборы костей на физические действия будут получать 2 штрафные кости до конца сцены или до принятия антидота (основанного на типе созданного магом существа). Этот штраф кумулятивный. Если жертва получает успешные атаки и проваливает бросок Выносливость + Выживание, ее штрафы складываются.

Созданные насекомые неразумны, и действуют исключительно на инстинктах (и поэтому это заклинание лучше всего подходит для создания естественно агрессивных ядовитых насекомых).

Выученное заклинание (Свободный Совет): Жалящий Рой

Дайсы: Сообразительность + Знание Животных + Жизнь

Преследуемые агрессивными существами, чудотворцы Совета используют это заклинание для того, чтобы выиграть время или создать смятение и страх в рядах противника. Маги Серебряной Лестницы используют свою версию этого заклинания (Интеллект + Знание Животных + Жизнь) для превращения любого мусора в оружие, направленное против их врагов.

•••• Адепт Материи

Что я могу создать, могу и уничтожить. Каменное дерево. Даже брильянты. Могу придать я прочность даже воздуху, других захлопнув в невидимые клетки. И если буду я в нужде иным, фантазией не наделенным доказывать всю силу своего Искусства, свинец я превращаю в золото, банальные встречая ожидания. Такова сила моего ремесла. Однажды, если и ты преуспеешь в своем учении, она быть может станет и твоей.

Изменение Эффективности (Материя ••••)

Маг может улучшить или ухудшить работу механического объекта. Сложные предметы, такие как механические устройства, могут быть сделаны более или менее эффективными посредством аккуратных манипуляций с их внутренними свойствами.

Практика: Плетение

Действие: Мгновенное

Длительность: Продолжительное (одна сцена)

Вид: Скрытый

Маназатраты: 1 Маны

Качественный бонус может быть повышен или понижен на одну кость за каждый успех (до максимального предела в плюс или минус пять костей). Максимальная скорость машины может быть повышена или понижена на 10 миль в час за каждый успех (максимум: плюс или минус 50 миль в час), или может быть повышено или понижено ее ускорение на пять за каждый успех (максимум: плюс или минус 25). На этом уровне маг должен касаться цели. С Материей 5 маг может колдовать заклинание в чувственном диапазоне.

Выученное заклинание (Стражи Покрова): Форсаж

Дайсы: Интеллект + Ремесло или Наука + Материя

Когда устройства, к которым вынужден в своей работе прибегать Страж, не соответствуют его потребностям, он может использовать это заклинание для повышения их показателей. Чудотворцы Свободного Совета часто находят применение того же заклинания для улучшения оборудования в случае необходимости.

Аннигиляция Материи (Материя ••••)

Маг может уничтожать саму материю, превращая ее в ничто и полностью разрушая ее атомарные связи. Фактически он стирает ее из существования. Прочность или плотность материи не влияют на ее разрушение; лишь простое количество (кубический объем) вещества оказывает влияние на этот процесс.

Практика: Разгадывание

Действие: Мгновенное

Длительность: Постоянное

Вид: Явное

Маназатраты: Нет

Каждый успех причиняет предмету один пункт вреда без необходимости превосходить его Прочность. Исключение - магические предметы, такие как улучшенные, зачарованные предметы или Артефакты, или сверхъестественные соединения и сплавы. Они не могут быть уничтожены этим заклинанием, хотя заклинание Материи 5 "Аннигиляция Необычной Материи" может влиять и на них.

Выученное заклинание (Адамантиновая Стрела): Дезинтеграция

Дайсы: Решительность + Оккультизм или Наука + Материя

Иногда защита жизней требует разрушения предметов. Иногда маги Стрелы нуждаются в быстром причинении серьезных разрушений, или в проломе стены, аннигиляции оружия или уничтожении анимированной груды неживой материи. Стражи Покрова используют то же заклинание в процессе своей работы.

Меньшая Трансфигурация (Материя ••••)

Маг может превратить одну жидкую субстанцию в другую твердую субстанцию и наоборот.

Практика: Структурирование

Действие: Мгновенное

Длительность: Продолжительное (одна сцена)

Вид: Явное

Маназатраты: Нет

Как и в заклинании Материи 2 "Трансмутация Воды" и Материи 3 "Трансмутация Земли", за исключением того, что теперь маг может смешивать и разделять жидкие и твердые состояния, превращая воду в камень или дерево в чернила. (Это заклинание не может превратить объекты в невозможные субстанции, к примеру дерево - в "жидкое дерево")

Выученное заклинание (Серебряная Лестница): Касание Архитектора

Дайсы: Интеллект + Оккультизм или Наука + Материя

Маги Серебряной Лестницы используют это заклинание для изменения Святынь своих врагов, возможно - превращая мебель в масло и крепкие стены - в бумагу, преподнося другим истину о том, что ничто не может уберечься от их Искусства.

Реконфигурация Объекта (Материя ••••)

Маг может превратить предмет в предмет иного типа. Он может к примеру превратить алюминиевую бейсбольную биту в алюминиевый меч. Его форма изменяется, но материальная структура остается неизменной.

Практика: Структурирование

Действие: Мгновенное

Вид: Явное

Маназатраты: Нет

Простой или сложный объект может быть превращен в другой простой или сложный объект. Его Прочность, Структура или Размер тем не менее не изменяются. Если заклинатель комбинирует этот эффект с "Трансмутацией Земли", он может тем же колдовством изменить материальную структуру предмета. (Смотрите "Комбинированное Колдовство").

Выученное заклинание (Серебряная Лестница): Рука Мастера

Дайсы: Ловкость + Ремесло + Материя

Маги Серебряной Лестницы могут влиять своей волей на форму безжизненной материи посредством этого заклинания, превращая объекты в более полезные. Маги всех орденов с достаточными познаниями в Арканумах Материи находят применение этому заклинанию.

Лепка Воздуха (Материя ••••)

Маг может контролировать поток и плотность воздуха или рассеянность газообразной субстанции, такой как горчичный газ, нервно-паралитический газ или гелий.

Практика: Структурирование

Действие: Мгновенное

Длительность: Продолжительное (одна сцена)

Вид: Скрытый

Маназатраты: Нет

Маг влияет на объем воздуха или газа, основанный на своем успехе. Касательно воздуха, успехи распределяются между затронутым объемом и уменьшением или увеличением давления (плотности молекул воздуха), измеряемой в Силе.

ТАБЛИЦА

Успехи Затронутый объем Давление

1 успех 5 кубических метров •

2 успеха 10 куб. метров ••

3 успеха 20 куб. метров •••

4 успеха 40 куб. метров ••••

5 успехов 80 куб. метров •••••

ТАБЛИЦА

Вылепливая воздух или газ, для достижения особенно сложной формы, такой как придание воздуху формы человека, магу может потребоваться бросок Ловкость + Ремесло. Точные детали, такие как черты лица, могут потребовать даже выдающегося успеха на этом броске (хотя воздух и невидим, если только кто-то не кинет в него краску или пыль). Точки Силы выступают в качестве Прочности против снарядов и иных атак, которые для достижения цели сначала должны преодолеть вылепленный воздух (смотрите правила для укрытий на сс. _____ Книги Правил Мира Тьмы).

Перемещая воздух Рассказчик сравнивает показатель Силы с существующей силой ветра. Заклинатель может повысить или понизить этот показатель на показатель Силы. Обычная погода может обладать Силой 0, в то время как очень ветреный день - Силой 1. Ураган может обладать силой 2 или даже 3.

За ход заклинитель может рефлекторно контролировать и перемещать затронутый объем воздуха со скоростью в один ярд за каждую точку в Гнозисе, которой он обладает. Если он использует Силы 3 в колдовстве этого заклинания, он может придать воздуху и более сильное ускорение: 10 метров за каждую точку Гнозиса. Люди, стоящие на пути у ветра, могут быть сбиты с ног. Если Сила ветра превышает Силу человека, им должен быть сделан успешный бросок Сила + Атлетика, или тот будет сбит с ног (эффект нокдауна, с. ____ Книги Правил Мира Тьмы).

Применительно к газу, маг может контролировать поток испарений, не позволяя ему попадать в определенные области или даже рефлекторно перемещать его со скоростью в один метр за точку Гнозиса (или 10 метров за точку Гнозиса с Силами 3).

Выученное заклинание (Адамантиновая Стрела): Попутный Ветер

Дайсы: Выносливость + Оккультизм + Материя

С этим заклинанием маги Адамантиновой Стрелы буквально сдувают своих врагов и становятся практически免疫 к биохимическим газам, так как не позволяют им до себя добраться.

Трансмутация Воздуха (Материя ••••)

Маг может трансформировать одну газообразную субстанцию в другую газообразную субстанцию, к примеру - нервно-паралитический газ в безвредный кислород или кислород в веселящий газ.

Практика: Структурирование

Действие: Мгновенное

Длительность: Продолжительное (одна сцена)

Вид: Явное

Маназатраты: Нет

Учтите, что это заклинание не изменяет плотность газа.

Выученное заклинание (Мистериум): Свежий Воздух

Дайсы: Интеллект + Оккультизм или Наука + Материя

Маги Мистериума известны изучением веками закрытых гробниц. Эта механика позволяет им наполнить эти пыльные места свежим воздухом.

Трансмутация Золота (Материя ••••)

Маг может преобразовать драгоценный или редкий материал, такой как золото или брильянты, в простой материал, такой как дерево или глина.

Практика: Структурирование

Действие: Мгновенное

Длительность: Продолжительное (одна сцена)

Вид: Явное

Маназатраты: Нет

Это заклинание похоже на "Трансмутацию Земли", за тем исключением, что может колдоваться на драгоценные материалы, редкие или ценные материалы (несущие метафизический вес, основанный на важности материала в культуре, к которой относится сам маг). Заклинатель не может изменять состояние материала (жидкое или твердое), если только не будет колдовать это заклинание комбинированно с "Меньшей Трансфигурацией".

Выученное заклинание (Стражи Покрова): Пирит

Дайсы: Сообразительность + Оккультизм или Наука + Материя

Маги-Стражи используют это заклинание для наказания тех, кто считает, что может откупиться от чего-угодно, превращая богатства в глину и опавшую листву.

•••• Мастер Материи

Я создаю те сплавы, что выходят за пределы знаний человека, и элементы, коих нет в Периодической Таблице. Могу я по желанию объекты увеличить или сжать, и даже уничтожить легендарные сокровища - Атлантисские Артефакты. В руках моих божественная сила, превосходящая известное науке.

Изменение Размера (Материя •••••)

Маг может изменить Размер объекта, сделать его больше или меньше.

Практика: Созидание

Действие: Мгновенное

Длительность: Продолжительное (одна сцена)

Вид: Явное

Маназатраты: Нет

Один пункт Размера может быть изменен за каждый успех, с максимальным лимитом, равным количеству точек в Материи у заклинателя.

Выученное заклинание (Свободный Совет): Уменьшающий Луч

Дайсы: Интеллект + Оккультизм или Наука + Материя

Расширяя или сжимая пространство между атомами объекта, маги Свободного Совета может увеличить или уменьшить его размер без изменения каких-либо свойств материала. Маги Адамантиновой Стрелы иногда используют это заклинание для сокрытия тайного вооружения и иного снаряжения.

Аннигиляция Экстраординарной Материи (Материя •••••)

Идентично способности уничтожать обычные материалы в "Уничтожении Материи", за тем исключением, что может влиять на волшебные субстанции, такие как зачарованные или улучшенные предметы, Артефакты и Таумиум (смотрите "Ковка Таумиума" ниже).

Практика: Разрушение

Действие: Мгновенное

Длительность: Постоянное

Вид: Явное

Маназатраты: Нет

Каждый успех причиняет один пункт вреда объекту без необходимости преодолевать его Прочность.

Выученное заклинание (Адамантиновая Стрела): Обращение в Прах

Дайсы: Решительность + Окультизм или Наука + Материя

Даже самые прочные материалы не выдержат воздействия мага Стрелы, вооруженного этим заклинанием. Таумиум и другие подобные субстанции могут быть уничтожены чудотворцем, лишая оппонента лучшей его защиты и вооружения.

Ковка Таумиума (Материя ••••• + Прайм •••)

Мастера Материи могут ковать субстанцию, которая, будучи заряженной Маной, способна ограждать от мистических угроз. Названный "таумиум" (от греческого "чудо"), этот материал создается из сплава идеального золота (орихалка), серебра (лунаргента) и ртути (гермиума). (Учтите: Преобразованные версии этих материалов не подходят). В результате получается тщательно скованная идеально зеркальная субстанция. Заряженный Маной, таумиум слегка светится. Объекты из таумиума могут иметь форму ожерелья, доспехов, часов или меча. Форма и размер объекта не влияют на силу противоматии, которую этот объект предоставляет.

Практика: Созидание

Действие: Расширенное

Длительность: Продолжительное (одна сцена)

Вид: Явное

Маназатраты: 1 Маны (минимум)

Один успех создает кусок таумиума Размером 1, Прочностью 1, со способностью хранить 1 пункт Маны, которая тратится на защиту от магии. Магу требуются дополнительные успехи для увеличения вместимости Маны, так же к искомому числу успехов добавляются успехи для увеличения Прочности, Размера, качественного бонуса и показателя брони (в соотношении один к одному). Если маг хочет того, он может создать таумиум и без отличных от противомгии преимуществ). Этот сплав разрушается с истечением длительности заклинания, поэтому маги часто колдуют это заклинание с Бесконечной Длительностью. Используйте следующие факторы Длительности:

ТАБЛИЦА

Длительность Требуемые успехи

Одна сцена/час 1 успех

24 часа 2 успеха

Два дня 3 успеха

Одна неделя 4 успеха

Один месяц 5 успехов

Бесконечно 6 успехов

ТАБЛИЦА

Пример: Тигель создает таумиумное кольцо. Оно обладает Размером 1, Прочностью 4, вместимостью Маны в пять пунктов, и бесконечной длительностью. Для его создания потребуется 14 успехов. Один успех даст Размер 1, Прочность 1 и вместимость Маны в один пункт, три успеха увеличат Прочность до 4. Четыре успеха увеличат вместимость Маны до 5, и 6 успехов требуется для бесконечной Длительности.

Сотворенный таумиум должен быть заряжен пунктами Маны. Каждый раз когда он отражает магию (рефлексивным действием, если только сам маг не запрещает это), он тратит один из этих пунктов. Если пункты кончаются, он не может отражать магию до тех пор, пока не будет перезаряжен. Отражение принимает форму рефлекторного противозаклинания, эффективного против любой Арканы, против и вульгарной, и скрытой магии. Набор костей защиты равен Гнозис + Материя создателя таумиума.

Владелец таумиумового оружия может использовать хранящуюся в оружии ману для превращения урона от оружия в не поглощаемый. Это - рефлекторное действие, требующее одну Ману из

запасов, хранящихся в таумиумном оружии. Таумиум должен быть Размера 3 или больше для того, чтобы выступать в роли эффективной брони.

Выученное заклинание (Серебряная Лестница): Кузница Гефеста

Дайсы: Ловкость + Оккультизм + Материя

Названная в честь божественного кузнеца, это заклинание позволяет магам Серебряной Стрелы создавать Таумиум, возможно самую идеальную из всех субстанций. С этим материалом враждебная магия может быть отражена, а врагам - причинены ужасные раны. Маги Адамантиновой Стрелы, достигшие мастерства в этом Аркануме так же известны использованием этого заклинания.

Великая Трансмутация (Материя •••••)

Маг может трансформировать жидкости и материалы в газы и наоборот, в любых сочетаниях.

Практика: Структурирование

Действие: Мгновенное

Вид: Явное

Маназатраты: Нет

Как и в заклинании Материи 4 "Меньшая Трансмутация", за тем исключением, что теперь маг может свободно взаимопревращать жидкие, твердые и газообразные состояния, включая драгоценные и редкие субстанции (как описано в заклинании "Трансмутация Золота").

Выученное заклинание (Свободный Совет): Игры в Бога

Дайсы: Интеллект + Наука + Материя

Маги Свободного Совета используют это заклинание для совершения практически любых действий с материей. Стражи Покрова используют в своей работе то же заклинание, уничтожая свидетельства паранормального посредством трансформации материи.

Истинное Сотворение (Материя ••••)

Маг создает объект из ничего.

Практика: Созидание

Действие: Мгновенное

Длительность: Продолжительное (одна сцена)

Вид: Явное

Маназатраты: 1 Маны

Создаваемый объект может быть Размера 3 или меньше, с одним дополнительным пунктом Размера за каждый выброшенный при колдовстве успех. Его Прочность полностью зависит от материала, но дополнительные успехи могут быть распределены и в Прочности для укрепления предмета. Сложные объекты, такие как автомобили, могут потребовать рефлекторного броска Интеллект + Ремесло или Наука. По усмотрению Рассказчика заклинателю может потребоваться даже соответствующая Специализация Навыка (к примеру, Авто-ремонт) для того, чтобы создавать такие предметы. Спортивная машина BMW (Размер 10) может потребовать семи успехов на заклинательном броске в дополнение к успешному броску Интеллект + Ремесло или Наука.

Выученное заклинание (Серебряная Лестница): Из Ничего

Дайсы: Решительность + Наука + Материя

Сила создавать материалы из ничего может казаться божественной. Неудивительно, что Серебряная Лестница разработала это заклинание именно по этой причине. Любой реальный материал может быть создан и изменен, обычными ли методами, или иными Арканами. Маги Свободного Совета используют похожее заклинание (Интеллект + Наука + Материя) посредством "рассеянной энергии", "Темной Материи" или любого другого источника.

Механизм Само-Восстановления (Материя •••••)

Маг может придать объекту функции само-восстановления. Понимание чудотворца становится таким, что он может создавать материю, "исцеляющую" саму себя посредством связывания соседних молекул, на атомном уровне восстанавливая их структуру так, как не может даже представить современная наука.

Практика: Созидание

Действие: Мгновенное

Длительность: Постоянное

Вид: Явное

Маназатраты: Нет

Каждый успех позволяет объекту автоматически восстанавливать пункты Структуры со скоростью один пункт в 15 минут.

Выученное заклинание (Мистериум): Из Пепла

Дайсы: Самообладание + Ремесло + Материя

Даже полностью уничтоженный объект, ставший целью этого заклинания Мистериума может себя исцелить из пепла и микроскопических фрагментов. Маги Серебряной Лестницы используют иной подход (Внушительность + Ремесло + Материя) для достижения похожих целей.

Прайм

Область воздействия: Святилища, иллюзии, наполняемость магией, Мана, резонанс, тасс.

Прайм, это свет, который не дает тепла, энергия, которая не поддается описанию. Это сила, которая окружает все и вся, которая служит костяком всем заклинаниям, используемым другими магами. Прайм это мистическая сила, называемая первоматерией и Высшей субстанцией. Прайм изучают те, кто хочет обладать большей степенью господства над магией.

Пробужденные, практикующие Прайм отличаются страстностью, они часто более возвышенны чем большинство людей. Самообладание, понимание Творения и просвещение. Такие люди обычно стремятся понять что, как и почему во Вселенной. Некоторые могут удовлетвориться лишь когда получают ответы на свои вопросы, другие концентрируются на контроле того, что они узнали. Многие последователи Прайма обладают особой жаждой к жизни, энергию, которая побуждает их быть постоянно активными, двигаться вперед к определенной цели и т.п.

Правящая Сфера: Эфир

Пара Таинств Энергии и Прайма управляют этой Сферой Эфира, в которой даже небесное пространство может пылать. Прайм является эфемерной частью этой пары правящих Таинств.

- Инициированный в Прайм

Я смотрю незамутненным взглядом на чудеса магии. Мой взгляд проникает в материальный мир чтобы увидеть скрытые течения силы. Я вижу Ману, которая плещется внутри вас, моем Святилище, в этом заколдованном кинжале и в Тасс. Я вижу сквозь иллюзии и знаю секреты заклинаний возможно даже лучше тех, кто их создал. Нет никакой силы у Пробужденных, которая неизвестна мне.

Анализ Заколдованного предмета (Прайм •)

Маг может изучить заколдованный предмет чтобы определить его возможности.

Практика: Познание

Действие: Мгновенное

Длительность: Продолжительное (одна сцена)

Вид: Скрытый

Маназатраты: Нет

см. "Резонанс" на стр. ____ для уточнения правил по исследованию предметов. Исключительный успех поможет магу определить, проклят ли заколдованный предмет или обладает другими свойствами (полезными или вредными). Эффект заклинания длится одну сцену, в процессе которой совершаются продолжительные броски дайсов Интеллект + Оккультизм. По результатам бросков и будет понятно, узнал что либо маг или нет и что конкретно. 10 минут - временной промежуток броска. Требуемое кол-во успехов равно удвоенным очкам Преимуществ предмета. См. "Артефакт" стр. ____, "Заколдованный предмет" стр. ____, "Напитанный предмет" стр. ____.

Выученное заклинание (Адамантиновая Стрела): Охота на Артефакты

Дайсы: Интеллект + Оккультизм + Прайм

Если владелец оружия не понимает сути своего оружия, оно будет бесполезным. Маги Адамантивной Стрелы используют это заклинание, чтобы определить возможности заколдованных предметов. Учитывая, что неправильно использующийся Артефакт - это опасный Артефакт, все Ордена используют это заклинание.

Различить Фантазм (Прайм •)

Маг может видеть сквозь Праймообразующие иллюзии (те, которые создаются с использованием Маны, см. "Фантазм" стр. ____). Он может узнать, что же они такое на самом деле. Тем не менее, данные иллюзии не исчезают.

Практика: Прозрение

Действие: Мгновенное

Длительность: Концентрация

Вид: Скрытый

Маназатраты: Нет

Эффективность фантазмов влияет на штраф броска дайсов.

Выученное заклинание (Свободный Совет): Идентифицировать Нереальное.

Дайсы: Сообразительность + Оккультизм + Прайм

Никто не любит оставаться в дураках. Маги Свободного Совета используют это заклинание чтобы определить реально/нереальность фантазмов Таинства Прайма. Маги Серебряной Лестницы используют это заклинание чтобы определить, общаются они с куклой или хозяином.

Рассеять Магию (Прайм •)

Маг может рассеять или развеять существующие заклинания. Этот процесс также известен под названием "расплетать".

Практика: Непреодолимое

Действие: Мгновенное и состязательное; успехи сравниваются с Эффективностью целевого заклинания.

Длительность: Постоянное

Вид: Скрытый

Маназатраты: 1 Маны

Маг должен иметь хотя бы 1 уровень в тех Таинствах, которые использовались для заклинания, которое он хочет рассеять, если у него нет 4 уровня в Таинстве Прайма (см. "Высшее Рассеивание" стр. ____). Данное заклинание отличается от "Контрзаклинания", при котором требуется хотя бы 1 уровень в одном из Таинств, используемом в заклинании. То есть, если используется несколько Таинств в заклинании (Время 2 и Пространство 3, к примеру), то при применении "Контрзаклинания" требуется 1 уровень или во Времени или в Пространстве, а при использовании "Рассеять Магию" требуется по 1 уровню и во Времени и в Пространстве.

Успехи броска дайсов должны превышать Эффективность существующего заклинания, которое требуется рассеять.

Выученное заклинание (Стражи Покрова): Расплетать Ошибки

Дайсы: Интеллект + Оккультизм + Прайм против Эффективности целевого заклинания.

Атака на магию окружающих иногда является наиболее эффективной мерой защиты секретов скрытого мира. Стражи не единственные, кто использует это заклинание, любой маг, использующий Таинство Прайма использует и это заклинание.

Вписать в Гримуар (Прайм •)

Маг может записывать свои Выученные заклинания в магическую книгу в удобочитаемом формате для других магов.

Практика: Непреодолимое

Действие: Расширенное

Длительность: Постоянное

Вид: Скрытый

Маназатраты: Нет

Вписывание своих Выученных заклинаний в книгу - это смелый поступок. Смысл эффекта в том, что маг как бы вырывает из собственного разума эти знания и вкладывает их в книгу, забывая при этом, как колдовать то самое заклинание, которое он только что Вписал в книгу. Впоследствии маг может повторно изучить забытое заклинание изучая собственный Гримуар или обучая у другого мага, который знает это заклинание, потратив соответствующее кол-во очков опыта, но до тех пор, он не может колдовать это заклинание как Выученное. Тем не менее, маг может использовать Гримуар чтобы колдовать это заклинание как Выученное, см.ниже. Может показаться, что Вписывание магии в Гримуар бесполезное и даже глупое действие, но Ордена очень нуждаются в подобной литературе, чтобы обучать молодых магов и очень хорошо платят за это.

Также, следует учитывать, что некоторые заклинания Разума или существа могут отбирать знания мага, стирая их из разума. В таком случае, наличия "бэкапа" весьма полезная вещь. Успешность Вписывания заклинания зависит от уровней Таинств, которые используются в этом заклинании. То есть, если есть желание Вписать заклинание, в котором пересеклись Жизнь 3 уровня и Разум 2 уровня, значит нужно набрать 5 успехов. Действие Гримуара - постоянное. Заклинания в нем нельзя рассеять, развеять или убрать ещё каким либо образом, пока цел сам Гримуар.

Гримуары позволяют магами изучать магию без необходимости находить учителя, в то время, как затраты очков опыта на изучение заклинаний остаются неизменными. Дополнительно, маг может колдовать заклинания из Гримуара как Выученные, даже если он их ещё не Выучил. Для этого, в процессе колдовства маг должен постоянно сверяться с Гримуаром. При таком варианте использования, магу требуется один ход, чтобы сверится с Гримуаром, в процессе которого он ничего не может делать, кроме как читать книжку и двигаться со своей стандартной Скоростью. На следующем ходу маг может колдовать заклинание как Выученное. Если маг прерывается в процессе прочтения Гримуара, то он должен начинать все сначала. Если маг не колдует только что прочитанное заклинание на следующем ходу по тем или иным причинам, ему нужно начинать все заново. Если у мага уже есть Выученное заклинание, и он дополнительно сверяется с Гримуаром, где есть такое же заклинание, он получает бонус +1 к броску дайсов.

Гримуар невозможно копировать, не совершив все те же действия, которые совершались чтобы создать его. Только оригинал имеет силу. Копирование обычными методами (ксерокс, переписывание вручную и т.п.) дадут только массу не имеющих смысла слов. Не смотря на название, Гримуар не обязательно должен быть книгой. Это может быть компьютерная программа

или база данных или что угодно, что может быть носителем знаний. Спящие не могут использовать Гримуары. Они не могут понять смысла того, что там написано, по крайней мере на том уровне, который необходим. Только разум Пробужденных способен постичь знания, заключенные в Гримуарах.

Выученное заклинание (Серебряная Лестница): Вписать не изрекаемые слова.

Дайсы: Интеллект + Экспрессия + Прайм

Великие лидеры записывают свою мудрость для следующих поколений и маги Серебряной Лестницы не исключение. С помощью создания Гримуаров, маги Серебряной Лестницы могут обучать своих студентов, а некоторые используют Гримуары для помощи самому себе в колдовстве. Маги всех Орденов используют это заклинание, передавая свое магическое искусство следующим поколениям.

Высшее Зрение (Прайм •)

Маг получает Магическое зрение (см.стр._____).

Данное заклинание является самым мощным из всех заклинаний Магического Зрения. Рассказчик должен быть максимально точным и развернуто рассказывать, что же видит маг, объясняя даже те детали, которые невозможно было бы увидеть с помощью других Таинств. Тем не менее, заклинания Магического Зрения некоторых Таинств могут больше подходить для определения некоторых специфических тонкостей определения Резонанса. В таком варианте лучше использовать Магическое Зрение другого Таинства в сочетании с Высшим Зрением. Многие маги определяют это заклинание именно как "Зрение" другие же утверждают, что это скорее "Запах" или "Вкус" остаточной магии на человеке или в определенном месте. Есть те, кто утверждает что это вообще некое шестое чувство или абсолютно неопишемое чувство, которое нельзя определить.

Практика: Прозрение

Действие: Мгновенное

Длительность: Продолжительное (одна сцена)

Вид: Скрытый

Маназатраты: Нет

см."Резонанс" на стр.____ для уточнения правил исследования магии. Маг получает бонус +1 к броскам дайсов для попыток исследовать магию Пробужденных любого из Таинств, обнаружить Ману, тасс, заколдованные предметы или Святилища. Если источник мистической силы скрыт, маг должен набрать кол-во успехов, равное Эффективности магии, которая скрывает источник. Дополнительно, маг концентрируется (мгновенное действие, во время которого маг может только двигаться со своей обычной скоростью и теряет защиту) на объекте, чтобы прочитать его ауру, для определения его сущности (см."Аурные Значения" стр.____), но при этом не ощущает ментальное или эмоциональное состояние цели (как заклинание Разума 1 уровня "Аурное Восприятие" стр.____).

Выученное заклинание (Мистериум): Глаз Мага

Дайсы: Сообразительность + Окультизм + Прайм

Изучение скрытых секретов зачастую требует больше чем 5 обычных человеческих чувств. Маги Мистериума используют это заклинание чтобы обнаружить практически любые виды паранормальных феноменов, мистических артефактов и невидимых заклинаний. Маги Серебряной Лестницы используют это заклинание, чтобы определять окружающие их магические феномены. В конце концов, посланник от другого Консилиума, несущий при себе небольшой предмет, обильно заколдованный магией Смерти вполне может быть убийцей.

•• Ученик Прайма

В то время, когда другие возятся с сырой силой, я изящно тку невидимые заклинания. С помощью своего искусства я могу рассеять магию других и скрыть следы своей магии. Я открыл для себя секреты древних мистических сокровищ и повелеваю ими.

Активировать заколдованный предмет (Прайм ••)

Маг получает возможность активировать свойства Артефакта или Напитанного предмета искусственно. (Обычно это делает уже после того, как предмет тщательно изучен.)

Практика: Непреодолимое

Действие: Мгновенное

Длительность: Продолжительное (одна сцена)

Вид: Скрытый

Маназатраты: Нет

Маг может активировать предмет в любой момент действия заклинания. Смотри больше деталей по каждому типу предметов: "Артефакт" стр.____, "Заколдованный предмет" стр.____, "Напитанный Предмет" стр.____.

Выученное заклинание (Мистериум): Претензия на Древнее Наследие

Дайсы: Интеллект + Расследование + Прайм

Иногда бывает так, что старые слова силы бывают утеряны а родословные вымирают. Маги Мистериума используют это заклинание как средство, позволяющее использовать артефакты, которые непонятно как активировать.

Контрзаклинание Прайм (Прайм ••)

Маг может противодействовать любому Таинству и может даже противодействовать Скрытым заклинаниям без необходимости предварительного определения их.

Практика: Экранирование

Действие: Мгновенное; успех вычитает Эффективность заклинания.

Длительность: Постоянное

Вид: Скрытый

Маназатраты: 1 Маны

То же, что "Контрзаклинание" см.стр.____, но теперь маг может противодействовать заклинаниям любого Таинства не нуждаясь хотя бы в одном уровне в каком-либо Таинстве. Также маг получает способность противодействовать Скрытым заклинаниям, даже если у него нет времени чтобы понять, что это за заклинание.

Выученное заклинание (Стражи Покрова): Раздирая Плетение

Дайсы: Самообладание + Оккультизм + Прайм

Это заклинание используется Стражами Покрова, чтобы предотвратить магическое воздействие, которое может повредить Пробужденным. У Серебряной Лестницы есть своя адаптация этого заклинания (Решительность + Оккультизм + Прайм), которая позволяет вывести чародея из строя.

Магический Щит (Прайм ••)

Это заклинание защищает носителя от внешнего магического воздействия. Это заклинание видно в Магическом Зрении как призрачное белое пламя, окружающее заклинателя.

Практика: Экранирование

Действие: Мгновенное

Длительность: Продолжительное (одна сцена)

Вид: Скрытый

Маназатраты: Особые

Маг получает 1 единицу брони за каждый уровень Таинства Прайма. Потратив одну Ману маг может продлить действие этого заклинания на 1 день. Этот щит работает только против заклинаний, направленных прямо на мага. Электрический разряд этот щит отобьет, а вот кирпич, который летит в мага (пусть и запущен он был с помощью магии) легко пройдет сквозь щит. Также этот щит помогает против заклинаний контроля разума или кражи души, которые по сути не наносят прямого урона.

Магический щит потребляет единицу Маны каждый раз, когда взаимодействует с входящим заклинанием. Если маг не хочет или не может потратить эту единицу, щит не дает бонуса брони против атакующего заклинания, но сам щит никуда не исчезает, пока не закончится время его действия, так что можно его использовать позже. Также, это заклинание работает избирательно, отбивая вражеские заклинания и пропуская дружеские. Маги частенько вкладывают в щит несколько единиц Маны при его создании, что позволяет некоторое время щиту использовать имеющуюся Ману, не требуя дополнительной подпитки от мага.

Выученное заклинание (Серебряная Лестница): Аэджис Магискус

Дайсы: Решительность + Оккультизм + Прайм

Магам Серебряной Лестницы частенько приходится бороться с теми или иными враждебными магами, так что этот Орден активно использует это заклинание. Все Пробужденные, которые используют Прайм, используют и это заклинание, так как только дурак не будет пользоваться защитой, когда это возможно.

Изначальный Поток (Прайм ••)

То же, что и "Высшее Зрение" 1 уровня Таинства Прайма, кроме того, что маг накладывает это заклинание на другого мага или сверхъестественное существо, типа призрака или оборотня. Если это заклинание накладывается на Спящего, оно немедленно провоцирует Неверие, даже если действует на цель меньше сцены.

Практика: Прозрение

Действие: Мгновенное

Длительность: Продолжительное (одна сцена)

Вид: Скрытый

Маназатраты: Нет

Если цель сопротивляется, она совершает рефлекторный состязательный бросок дайсов
Решительность + Гнозис.

Выученное заклинание (Стражи Покрова): Массовая Галлюцинация

Дайсы: Манипулирование + Оккультизм + Прайм

Бывают моменты, когда бывает полезно поделиться своим видением мира с другими. Возможно, дав одному Спящему возможность увидеть то, что видит маг, он дискредитирует его в глазах общественности, которой "сумасшедший" будет доказывать что именно он видел. В другом

варианте, возможно применив это заклинание к нескольким Спящим, можно что либо им доказать (или дискредитировать всех).

ВРЕЗКА

Ощущения Нитей (Прайм •• + Пространство ••)

Также, как паук, который сидит в центре паутины, маг может чувствовать колебания определенных частей "нитей". Маг может чувствовать когда кто либо пытается исследовать или развеять одно из его заклинаний. Это знание не является как таковым заклинанием, а некой способностью, которую получают маги с Таинством Прайма и Пространства 2 уровня. Эта способность позволяет магу в пассивном режиме мониторить состояние его заклинаний, ощущать воздействие на них в плане исследования или развеивания.

Наделенный таким знанием, маг может помешать другим магам. Для того, чтобы эта способность сработала, маг должен в момент создания заклинания вложить в него одну Ману. Только заклинания, в которые вложена эта единица Маны могут мониториться магом. Чтобы почувствовать, что именно делают с заклинанием, маг должен совершить рефлекторный бросок дайсов Сообразительность + Окультизм. Также, эта способность потенциально может быть обманута с помощью заклинания "Невидимый Шпион"

КОНЕЦ ВРЕЗКИ

Квадратура Круга (Прайм ••)

Маг может создать мистическое пространство, где два мага могут померяться силами в Магической Дуэли, так называемой войне магов. См. "Магическая Дуэль" на стр. ____ для правил использования этого заклинания.

Практика: Управление

Действие: Мгновенное

Длительность: Продолжительное (одна сцена)

Вид: Скрытый

Маназатраты: 1 Маны

Выученное заклинание (Стражи Покрова): Квадратура Круга

Дайсы: Решительность + Окультизм + Прайм

Иногда бывает так, что лучшим способом защитить тайны Мистерий - это позволить двум магам решить их разногласия с помощью дуэли. Стражи Покрова используют это заклинание чтобы дать некоторым магам возможность разрешить свои разногласия старинным способом. Маги

Серебряной Лестницы также активно используют это заклинание чтобы сохранять мир и спокойствие в Консилиуме или Клике.

Трансформация Ауры (Прайм ••)

Маг может изменить природу своей ауры. Хотя многие маги могут управлять резонансом от заклинаний или вообще скрывать его, не один из них не может делать это с таким изяществом, как тот, кто практикует Таинство Прайма. Он может изменить параметры своей ауры так, что будет казаться Спящим (или вообще не человеком), он может даже скрыть или рассеять свою ауру на время. И хотя аура принимает свой обычный вид, когда заклинание рассеивается, за то время, что оно действует можно много чего успеть сделать.

Практика: Скрытие

Действие: Мгновенное

Длительность: Продолжительное (одна сцена)

Вид: Скрытый

Маназатраты: Нет

Только преодолев Эффективность этого заклинания (с помощью таких заклинаний как "Высшее Зрение" и подобных) можно определить истинную ауру заклинателя. См. "Аурные Значения" на стр. _____. Если это заклинание использовать вместе со 2 уровнем Разума, маг также может изменить свои ментальные и эмоциональные показатели. Это заклинание не возможно определить ничем, кроме как "Высшим Зрением" с большей Эффективностью. И даже если заклинание обнаружено, истинная сущность мага остается скрытой пока действует это заклинание.

Выученное заклинание (Стражи Покрова): Волк в отаре

Дайсы: Интеллект + Оккультизм + Прайм

Стражи должны обладать способностью растворяться в людской массе, когда работают анонимно. Другие маги используют это заклинание примерно для того же.

Невидимый Шпион (Прайм ••)

Маг может скрыть себя от магических чувств других магов, когда пытается исследовать или рассеять их магию.

Практика: Скрытие

Действие: Мгновенное

Длительность: Продолжительное (одна сцена)

Вид: Скрытый

Маназатраты: Нет

Как правило, маги не могут ощущать, воздействует ли кто-то на их заклинания, но с помощью способности "Ощущения Нитей" маг получает такую возможность. С помощью заклинания "Невидимый Шпион" маг может попытаться скрыть свое присутствие от магов, которые обладают способностью "Ощущение Нитей". Всякий раз, когда маг под действием заклинания "Невидимый Шпион" пытается воздействовать на заклинания другого мага, совершается проверка рефлекторных бросков дайсов Интеллект + Обман шпиона против рефлекторных бросков дайсов Сообразительность + Оккультизм владельца заклинания. Если Невидимый Шпион набрал больше успехов, то он остается незамеченным.

Выученное заклинание (Свободный Совет): Незаметное присутствие

Дайсы: Самообладание + Обман + Прайм

Свободный Совет любит изучать заклинания других Орденов, от чего те явно не в восторге. Чтобы не выдать себя, маги Совета используют это заклинание, что позволяет им наблюдать и даже манипулировать заклинаниями других магов. Другие Ордены также используют это заклинание.

••• Последователь Прайма

Я заколдовываю материальные объекты, наделяя их фантастическими свойствами. Я создаю иллюзии, которые могут обмануть как Спящих так и особо впечатлительных Пробужденных. А на тех, кто мне не нравится, я низвергаю потоки небесного пламени.

Душевная Броня (Прайм •••)

Маг создает барьер, вокруг души, защищая ее от попыток похитить ее духами или адептами Смерти.

Практика: Скрытие

Действие: Мгновенное

Длительность: Продолжительное (одна сцена)

Вид: Скрытый

Маназатраты: Нет

Цель получает одно очко брони за уровень заклинателя в магии Прайма против магических и других воздействий на душу цели. Если потратить одно очко Маны, то можно увеличить длительность заклинания на 1 день. Это заклинание можно скомбинировать с "Магическим

Щитом". В этом случае, броня предоставляемая обоими заклинаниями складывается против воздействий на душу цели.

Выученное заклинание (Стражи Покрова): Защитить Хрупкую Связь

Дайсы: Самообладание + Оккультизм + Прайм

В мире Пробужденных нет ничего более ужасного, чем потерять душу. Стражи Покрова часто охотятся за теми, кто выпивает души Спящих или даже Пробужденных и они вынуждены в этой охоте защищать собственную душу с помощью этого заклинания. Адамантиновые Стрелы используют свой вариант этого заклинания для схожих целей (Решительность + Оккультизм + Прайм).

Небесное Пламя (Прайм •••)

Маг призывает огонь с небес.

Практика: Столкновение

Действие: Мгновенное и нацеленное

Длительность: Постоянное

Вид: Явное

Маназатраты: Нет

Маг бросает шар светящейся энергии в цель. Шар допускает использование целью Защиты. За каждый успех наносится одно очко тупого урона. (Следует помнить, что это не настоящий огонь, и вампиры не боятся его и не получают от него аггравированный урон). С помощью этого заклинания маг может также повреждать существа, которые находятся в Сумеречном состоянии, но ему нужно использовать другое заклинание (на пример: Высшее Зрение) чтобы сначала вообще увидеть этих существ, или же маг будет вынужден швыряться шарами наугад. На 4 уровне Прайма, маг может наносить вместо тупого урона - летальный и атаковать вместо физического тела - его Образ, что автоматически вычитает из броска дайсов на колдовство Выносливость цели. На 5 уровне Прайма, маг может наносить вместо тупого или летального урона - аггравированный, но для этого придется потратить единицу Маны.

Выученное заклинание (Адамантиновая Стрела): Небесная Стрела

Дайсы: Ловкость + Оккультизм + Прайм

С помощью этого заклинания маги Адамантиновой Стрелы атакуют своих противников, а на более высоких уровнях они могут игнорировать Защиту и Броню цели. Это заклинание - возможно самое мощное в арсенале Пробужденных, так что маги всех Орденов активно его используют в случае нужды.

Перенаправление Маны (Прайм •••)

Маг может вытягивать Ману из Святилища не тратя при этом часа на процедуру Причащения (см.стр. ____). Также маг может вытянуть Ману из камней Тасс или заколдованного предмета.

Практика: Плетение

Действие: Мгновенное

Длительность: Постоянное

Вид: Скрытый

Маназатраты: Нет

Каждый успех позволяет вытянуть единицу Маны из источника во внутренний резерв мага, до максимума, равного уровню Прайма мага. Маг должен касаться источника. (На 4 уровне Прайма он может колдовать это заклинание в сенсорном диапазоне, а на 5 уровне при применении магии Пространства 2 уровня и в симпатическом).

С помощью этого заклинания можно вытягивать Ману из камней Тасс, что в перспективе позволяет использовать эти камни как валюту. Маг должен коснуться камня, чтобы вытянуть Ману (на 4 уровне Прайма, маг может вытягивать Ману из Тасс в радиусе сенсорного диапазона). За каждую вытянутую из Тасс Ману отнимите одну единицу Ману и единицу Структуры из Тасс. Если маг вытянет всю Ману или разрушит Структуру Тасс, то он разрушится. Смотри "Создать Тасс" ниже, для информации о нем.

Заколдованный предмет также хранит в себе определенное количество Маны (также как и Напитанные Предметы и Артефакты). Из них также можно вытянуть Ману. Маг должен коснуться такого предмета. Максимум Маны, который маг может вытянуть за раз, равняется его уровню Прайма.

Выученное заклинание (Свободный Совет): Обратная Связь

Дайсы: Сообразительность + Оккультизм + Прайм

Свободный Совет использует это заклинание по большей части для научных экспериментов, изучающих суть магии, Маны и Тасс. Маги Серебряной Лестницы используют свой вариант этого заклинания (Манипулирование + Оккультизм + Прайм) для выкачивания Маны в нужный момент. В общем, этим полезным заклинанием пользуются все Ордены.

Контролируемое Рассеивание (Прайм •••)

Маг может рассеять определенное заклинание только по отношению к определенным целям, на которых оно воздействует и не уничтожить само заклинание полностью.

Практика: Столкновение

Действие: Мгновенное и состязательное; успехи против Эффективности заклинания

Длительность: Постоянное

Вид: Скрытый

Маназатраты: Нет

Это заклинание аналогично заклинанию Рассеять Магию, со всеми его требованиями (если, конечно, у мага нет 4 уровня Таинства Прайма и он не может использовать заклинание "Высшее Рассеивание", тогда используются его показатели). Это заклинание позволяет магу защитить себя или других от определенного заклинания, но не рассеивать его при этом. Он просто делает Образ цели/целей невидимым для этого заклинания.

Пример: Арктоса посадили в темницу, выход из которой сторожит воздействующее на область одурманивающего заклинания. Он колдует заклинание Контролируемое Рассеивание на себя и одурманивающее заклинание на него больше не действует, однако, так как само заклинание не рассеяно, тюремщик думает что оно все равно продолжает действовать на Арктоса, и он может даже подыграть, изобразив эффект одурманивание, если это нужно.

Выученное заклинание (Мистериум): Скользящая Связь

Дайсы: Решительность + Оккультизм + Прайм

Маги Мистериума, которые занимаются археологией частенько натываются на древние, но все ещё работающие заклинания, которые сторожат вход в гробницы. Вместо того, чтобы рассеивать эти заклинания, и рисковать активировать ещё какие-то, маг просто становится "невидимым" для сторожащего заклинания и делает свое дело.

Создать Тасс (Прайм •••)

Маг создает камень Тасс. Он может выглядеть абсолютно как угодно: камень, топор, стол, машина или даже собака. (Тасс, созданный в форме живого существа не является живым по факту. Просто чучело, которое можно поставить куда угодно. Оно постоянно будет находится в той форме, в какой его создали, никуда не уйдет и ни как не оживет).

Практика: Плетение

Действие: Мгновенное

Длительность: Продолжительное (одна сцена)

Вид: Скрытый

Маназатраты: 1 Маны (минимум)

Успехи, полученные при броске распределяются между Размером и Прочностью Тасс. По крайней мере одну единицу Маны нужно вложить в Тасс. Потом ее можно будет вытянуть из Тасс с помощью заклинания Перенаправление Маны (см.выше). Не взирая на то, что созданный объект (то есть Тасс) внешне абсолютно похож на свой реальный аналог, он не является именно этим предметом по факту. То есть, молоток Тасс намного хуже своего реального строительного аналога.

Однако, если колдовать это заклинание в качестве Продолжительного Колдовства и совершать продолжительные броски Ловкость + Ремесло, можно создать Тасс, который действительно во всем будет похож как визуально, так и функционально на свой реальный аналог.

Требуемое число успехов основано на Размёре и сложности необходимого объекта. (один для простого молотка, три для стола, пять для мягкого кожаного офисного кресла).

Объект Тасс наносит только тупой урон, однако если тщательно создать острые грани (и потратить на это ещё один успех), то можно наделить его способностью наносить летальный урон. После окончания действия заклинания Тасс рассыпается (растворяется в мироздании).

Выученное заклинание (Свободный Совет): Небесные Осадки

Дайсы: Решительность + Craft или Окультизм + Прайм

Очень полезное заклинание. Активно используется различными Орденами.

Маскировка Резонанса (Прайм •••)

Маг может изменять, маскировать и стирать Резонанс в определенной области. То есть, он в теории может даже сделать вид, что мощное Святилище на самом деле абсолютно "мертвая" магическая зона.

Практика: Скрытие

Действие: Мгновенное

Длительность: Продолжительное (одна сцена)

Вид: Скрытый

Маназатраты: Нет

С помощью этого заклинания можно обмануть даже духов, которых притягивают определенные спектры Резонанса. Каждый успех маскирует один уровень Святилища. К примеру, два полученных при колдовстве успеха могут сделать Святилище 3 уровня Святилищем 1 уровня с точки зрения постороннего наблюдателя. С помощью тех же 2х успехов, маг может сделать так, что Святилище 3 уровня будет казаться Святилищем 5 уровня. Это заклинание возможно обнаружить только с помощью Магического Зрения с более высокой, чем у Маскировки

Эффективностью. И даже, если это заклинание обнаружено, все равно остается непонятным реальный уровень Резонанса в области, пока заклинание не закончится или не будет рассеяно.

Выученное заклинание (Мистериум): Маска Духов

Дайсы: Самообладание + Обман + Прайм

Иногда небольшой обман может быть намного эффективней, чем десяток тяжело вооруженных боевиков. Маги Мистериума используют это заклинание чтобы скрыть действительный Резонанс от их действий.

Растворить Тасс (Прайм •••)

Маг может уничтожить Тасс, растворяя его в мироздании.

Практика: Столкновение

Действие: Мгновенное

Длительность: Постоянное

Вид: Скрытый

Маназатраты: Нет

Каждый успех снимает с Тасс единицу Маны и Структуры.

Выученное заклинание (Стражи Покрова): Распороть

Дайсы: Решительность + Оккультизм + Прайм

Стражи Покрова используют это заклинание чтобы высвободить определенную, накопленную в Тасс энергию и тем самым замести некие следы. Маги Адамантиновой Стрелы используют это заклинание чтобы в нужный момент лишить противника магического резерва.

Эфемерные Чары (Прайм •••)

Маг заколдовывает объект, позволяя ему повреждать (если это оружие) или защищать (если это броня) против созданий Сумерек или Теневой Сферы.

Практика: Плетение

Действие: Мгновенное

Длительность: Продолжительное (одна сцена)

Вид: Явное

Маназатраты: Нет

Если целью является огнестрельное оружие - то все патроны в его обойме становятся заколдованными. Если требуется заколдовать дополнительные боеприпасы, требуется использовать дополнительные факторы Целей. С помощью 5 уровня Таинства Прайма, объект можно наделить способностью наносить аггравированный урон (при затратах 1 ед. Маны на каждый удар/выстрел).

Выученное заклинание (Мистериум): Призрачная Палка

Дайсы: Решительность + Оккультизм + Прайм

Далеко не все противники Мистериума существуют во плоти. Против тех, кто ее не имеет - это заклинание очень хорошее средство.

Напитать Предмет (Прайм •••)

Маг может напитать предмет магическими силами.

Практика: Плетение

Действие: Расширенное

Вид: Особый

Маназатраты: 1 Маны за каждое заклинание

Напитанные Предметы получают одну или более магическую силу. Владелец такого предмета получает преимущества от магических сил, которые в него вложены без необходимости колдовать их. См. Преимущества "Напитанный Предмет" на стр. ____.

Требуемое число успехов равно необходимому числу успехов всех заклинаний, вложенных в Напитанный Предмет. Маг должен уметь самостоятельно колдовать те заклинания, которые он хочет вложить в предмет. К примеру, одно заклинание требует 3х успехов, другое 2х. Вкладываются в предмет оба заклинания. Таким образом, чтобы напитать предмет требуется накопить 5 успехов при бросках.

Каждое заклинание остается в предмете ровно столько, сколько равняется его Длительность. В большинство Напитанных Предметов вкладываются заклинания не имеющие ограничения по времени Длительности. И маг вполне может отменить свой контроль над таким заклинанием, чтобы он больше не влияло на его лимит поддерживаемых заклинаний. Чтобы сделать это нужно потратить одно очко Воли. см. "Отказ от контроля заклинаний" на стр. _____. За каждое заклинание, которое вкладывается в предмет требуется потратить единицу Маны, не считая той Маны, что и так тратится на колдовство этого заклинания.

В процессе вложения заклинания в предмет, заклинатель решает, будет ли это самое заклинание работать постоянно или будет активироваться по слову, жесту или определенному условию. Тем не менее, даже те заклинания, которые будут срабатывать по определенному слову/знаку/условию все равно прекратят свое действие после окончания их Длительности, даже если и не использовались. Также заклинатель может дать возможность Напитанному Предмету хранить определенное количество Маны. Для этого требуется три дополнительных успеха и в этом случае предмет получает магическую емкость 10+кол-во вложенных заклинаний. Заклинатель может потратить собственную Ману чтобы наполнить магическую емкость предмета, или кто-либо другой позже может это сделать с помощью заклинания "Перенаправление Маны". Вид колдовства зависит от вложенных заклинаний. Если они Явные - то и колдовство будет Явным. Если Скрытые - то Скрытым.

Если в предмет вложено Явное заклинание, оно может спровоцировать Парадокс. Он базируется на Гнозисе создателя предмета на момент его создания. То есть, если после создания предмета тем или иным образом Гнозис создателя вырос, учитывается все равно тот, который был при создании.

Выученное заклинание (Мистериум): Кузница Силы

Дайсы: Самообладание + Ремесло + Прайм

Маги Мистериума кроме того, что ищут древние магические предметы, также самостоятельно создают их, вкладывая магическую силу в современные изделия. Маги Серебряной Лестницы также создают для себя магические предметы.

Напитать Маной (Прайм •••)

Маг может напитать Маной живое существо.

Практика: Плетение

Действие: Мгновенное

Длительность: Постоянное

Вид: Скрытый

Маназатраты: Нет

Маг дает живому существу одно очко своей Маны за каждый успех. Маг должен касаться цели в процессе колдовства. (на 4 уровне Тайнства Прайма маг может напитывать цель в радиусе сенсорного диапазона). Если скомбинировать это заклинание с заклинаниями "Перенаправить Ману" или "Вытянуть Ману" маг сможет сразу перенаправить Ману из одного источника (не самого мага) цели. Для обычного живого существа (не Пробужденного) направленная в него Мана ничего не дает (ну кроме легкого энергетического эффекта, как если бы цель выпила энергетик). Если же цель - Пробужденный, можно дать ему определенное количество единиц Маны, если он

сам, по каким либо причинам не может ее взять самостоятельно. Нельзя превысить максимальный лимит хранимой целью Маны. Если количество Маны, направленной в Спящего превышает его Размер, Спящий получает по единице тупого урона за каждую единицу Маны, которая превышает его Размер. В этом случае Спящий автоматически сопротивляется этому заклинанию, вычитая из броска дайсов на его колдовство свой показатель Выносливости.

Выученное заклинание (Адамантиновая Стрела): Помощь

Дайсы: Внушительность + Убеждение + Прайм

Точно также, как солдаты делятся друг с другом боеприпасами, если у кого-то они закончились, маги Адамантиновой Стрелы делятся друг с другом Маной, чтобы продолжать бой.

Силовые Линии (Прайм •••)

С помощью этого заклинания, маг может использовать энергию Силовых Линий.

Практика: Плетение

Действие: Расширенное

Длительность: Постоянное

Вид: Скрытый

Маназатраты: Нет

По сути, это заклинание дает магу практически неограниченное электричество. Одного успеха достаточно для того, чтобы подать энергию в небольшую комнату и постоянно ее там поддерживать (в обычных условиях, без сильных затрат электричества).

С помощью трех успехов можно подать электричество в маленький домик. 5 успехов - большой дом. 7 успехов - офисное помещение. Для того чтобы все работало, каждое помещение, которое требуется электрифицировать должно обладать централизованной коробкой, которая и будет раздавать электричество по всему помещению.

.

В этом заклинании есть и несколько недостатков.

Первый - маг может колдовать это заклинание только в тех местах, где силовые линии действительно пересекаются, то есть далеко не везде. И следует учитывать, что такие места в большинстве случаев уже заняты.

Второй - как и любое другое заклинание, оно может быть рассеяно и все что работает от электричества, подающегося этим заклинанием мгновенно выключается.

Выученное заклинание (Свободный Совет): Генератор Атлантов

Дайсы: Интеллект + Оккультизм или Наука + Прайм

Не взирая на то, что Свободный Совет стремится использовать современные источники, иногда старые добрые методы оказываются намного эффективней. Маги Свободного Совета используют эту магию для подпитки своих Обителей и аппаратуры тогда, когда доступ к другим энергоносителям затруднен.

Магическая Стена (Прайм •••)

То же что и Магический Щит, но на другое существо.

Практика: Экранирование

Действие: Мгновенное

Длительность: Продолжительное (одна сцена)

Вид: Скрытый

Маназатраты: Особые

См. Магический Щит на стр. ____ для уточнения деталей. Если у цели нет собственного запаса Маны, заклинатель должен вложить в щит определенное ее количество, чтобы защита работала. Однако только цель, на которую повесили это заклинание может определять когда ей использовать "заряд" щита, а когда нет.

Выученное заклинание (Стражи Покрова): Невидимый Дар

Дайсы: Манипулирование + Оккультизм + Прайм

Стражи Покрова иногда используют это заклинание, накладывая его на ничего не подозревающих Спящих, чтобы они и дальше ничего не подозревали.

Фантазм (Прайм •••)

Это заклинание создает фантазм. Это фантом или иллюзия, созданная с помощью Маны. Спящим кажется что это вполне реальный объект, однако на самом деле это просто "затвердевшая" иллюзия. Маг может создавать книги, ножи, стулья и вообще любые неодушевленные предметы, которые он только может представить. Эти объекты не обладают и не могут обладать проводимостью, магнетизмом или другим похожими свойствами. Бревно, созданное таким образом не плавает в воде и не горит в огне.

Практика: Плетение

Действие: Мгновенное

Длительность: Продолжительное (одна сцена)

Вид: Явное

Маназатраты: 1 Маны

Заклинание создает объект размером 5 или меньше. Фантазм обладает одним очком Прочности. Маг не может создавать функциональные инструменты или оружие на этом уровне. Чтобы иллюзия была правдоподобной совершается рефлекторный бросок Интеллекта + соответствующий Навык + все успехи, полученные при колдовстве, превышающие требуемые. Для имитации животного требуется Навык Знание Животных, для предметов - Ремесло, для существ - Медицина или Эмпатия. По решению Рассказчика, некоторые зоны могут не содержать достаточно магии, чтобы создать Фантазм и требуется затратить единицу Маны, однако это должно быть довольно редким явлением.

Выученное заклинание (Серебряная Лестница): Ткацкий Станок Богов

Дайсы: Интеллект + Ремесло + Прайм

Когда магами Серебряной Лестницы требуется поразить кого-либо коллекцией редких или дорогих вещей, они могут использовать это заклинание, чтобы создать их.

Трансформация Другой Ауры (Прайм •••)

То же что и Трансформация Ауры, но накладывается не на себя.

Практика: Скрытие

Действие: Мгновенное

Длительность: Продолжительное (одна сцена)

Вид: Скрытый

Маназатраты: Нет

Смотри "Трансформация Ауры" на стр. ____.

Выученное заклинание (Свободный Совет): Обновление на ходу

Дайсы: Интеллект + Оккультизм + Прайм

Маги Свободного Совета, которые любят маскироваться под Спящих или даже Обратней или Вампиров, иногда вынуждены маскировать и своих товарищей, чтобы не раскритиковать себя. Это заклинание позволяет им это делать.

•••• Адепт Прайма

Одной только своей волей я уничтожаю магию своих врагов и выпивают глубоко скрытую в обычных вещах Ману. Повелевая энергетическими потоками я приказываю им принимать физическую форму и заставляю выполнять мои требования. Давным давно "пересохшие" Святилища вновь оживают под моим контролем, а Святилища моих врагов "пересыхают" и исчезают.

Пробудить Святилище (Прайм ••••)

Маг пробуждает "спящее" Святилище.

Практика: Структурирование

Действие: Расширенное

Длительность: Постоянное

Вид: Скрытый

Маназатраты: 1 Маны

Требуемое число успехов колдовства равно уровню Святилища до тех пор, пока оно не стало "спящим".

Выученное заклинание (Мистериум): Совмещение Звезд

Дайсы: Самообладание + Выживание + Прайм

Иногда, старые, не функционирующие Святилища хранят в себе множество секретов и тайн, хотя все маги согласны, что получить в собственное пользование Святилище - это уже и так большая удача, а уж если там и ещё что то полезное есть... В общем, маги всех Орденов используют это полезное заклинание если умудряются найти старые, нерабочие сейчас Святилища.

Глаза Пробужденного (Прайм ••••)

Маг дает возможность Спящему получить Магическое Зрение. На протяжении действия этого заклинания Спящий видит то, что он не считал возможным до сих пор. На протяжении воздействия этого заклинания тот факт что Спящий видит магию не провоцирует Неверие, но все ещё провоцирует Парадокс.

Практика: Структурирование

Действие: Мгновенное

Длительность: Продолжительное (одна сцена)

Вид: Скрытый

Маназатраты: Нет

Выученное заклинание (Серебряная Лестница): Прерывистый Сон

Дайсы: Манипулирование + Эмпатия + Прайм

Самая великая сила - это сила знаний. Маги Серебряной Лестницы используют это заклинание для того, чтобы открыть глаза на правду тем, кто прозябает в невежестве. Иногда они используют его чтобы наградить своих слуг-Спящих, иногда для того чтобы они не пугались происходящего, однако далеко не всегда они используют это заклинание с добрым умыслом.

Марионетка (Прайм ••••)

С помощью этого заклинания маг создает фантазм в форме животного или другого нечеловеческого создания. Оно может двигаться, но только тогда, когда маг управляет фантазмом с помощью прямой концентрации. Фантазм движется также, как двигался бы его оригинал. Так обезьяна будет нормально двигаться на 4х лапах, неловко на 2х, сможет висеть и раскачиваться на ветка с помощью своего хвоста и так далее. Фантазм хорька сможет украсть ключи а фантазм волка - атаковать противника.

Практика: Структурирование

Действие: Мгновенное

Длительность: Продолжительное (одна сцена)

Вид: Явное

Маназатраты: Нет

То же что и заклинание "Фантазм", кроме того, что каждый успех дает по 2 очка Физических Атрибутов фантазма, которые маг может распределить по собственному желанию, но в каждом Физическом Атрибуте может быть не больше уровней, чем уровень Таинства Прайма заклинателя. При комбинации этого заклинания с заклинанием "Призрачное Оружие" маг может сделать свой фантазм более полезным и может распределять полученные при колдовстве успехи также и на модификатор экипировки (включая урон оружием или броню). С 5м уровнем Прайма нет необходимости комбинировать заклинания чтобы получить такой эффект, он и так будет доступен. Для определения Защиты фантазма используйте Ловкость фантазма или Сообразительность мага, в зависимости от того, что меньше. Когда уровень Жизни или Прочности фантазма доходит до нуля - он исчезает и рассеивается в мироздании.

Для того чтобы фантазм двигался, маг должен концентрироваться на этом и он не может передвинуть фантазм туда, где заканчивается его сенсорный диапазон, если конечно не использует магию Пространства 2 уровня (в этом случае маг всегда получает "Глубокий" уровень связи с фантазмом). Пока маг концентрируется на движениях фантазма, он все ещё может использовать

свой показатель Защиты, но не может сам атаковать или использовать любые другие заклинания, так как его внимание слишком узко направленно в этот момент.

Следует помнить, что различные "магические мертвые зоны" точно также требуют 1 ед Маны чтобы создать фантазм, как и при заклинании "Фантазм".

Выученное заклинание (Серебряная Лестница): Нереальный Слуга

Дайсы: Интеллект + Обман + Прайм

Когда магам Серебряной Лестницы требуется способный и полезный слуга, да ещё и срочно, они используют это заклинание. С его помощью можно создать практически кого угодно - рабочего, телохранителя, атакующую собаку и так далее - все, что маг может представить и мысленно управлять. Маги Свободного Совета также используют это заклинание в своих опытах.

Призрачное Оружие (Прайм ••••)

Маг создает крепкий и прочный фантазм, который может стать даже вполне функциональной броней или оружием.

Практика: Структурирование

Действие: Мгновенное

Длительность: Продолжительное (одна сцена)

Вид: Явное

Маназатраты: 1 Маны

То же что и заклинание 3 уровня Таинства Прайма "Фантазм", кроме того, что Прочность создаваемого предмета равняется уровню Таинства Прайма заклинателя. Полученные при колдовстве этого заклинания успехи можно распределить между модификатором экипировки или очками брони предмета, или даже увеличить размер предмета в расчете затрат успехов равному: 1 успех за 1 пункт Размера.

Выученное заклинание (Адамантиновая Стрела): Кузница Богов

Дайсы: Интеллект + Craft + Прайм

Маги Адамантиновой Стрелы используют это заклинание когда срочно нужно оружие или броня. Именно тогда они буквально из воздуха создают требуемое.

Вытягивание Сущности (Прайм ••••)

Маг может вытянуть Сущность из духа, приведения или Локуса и конвертировать ее в собственную Ману. Маг может как забрать полученную Ману себе, так и просто рассеять ее в

мироздании. Многие опытные маги прекрасно понимают, что вытягивание Сущности из Локуса в большинстве случаев заканчивается проблемами. Даже если в Локусе на данный момент отсутствуют оборотни (довольно редкое явление), то уж духи, которые там обитают на постоянной основе явно будут против таких магических воздействий. Даже учитывая тот факт, что далеко не все духи обладают возможностью прямо сейчас устроить возмездие магу-грабителю, они обладают хорошей памятью и несколькими союзниками, которые в долгосрочной перспективе устроят магу веселую жизнь.

Практика: Разгадывание

Действие: Мгновенное; вычесть Сопротивление цели

Длительность: Постоянное

Вид: Явное

Маназатраты: Нет

Каждый успех вытягивает одну единицу Сущности из целевого духа, приведения или Локуса. См. See Werewolf: The Forsaken для получения подробной информации о Локусах.

Выученное заклинание (Адамантиновая Стрела): Собственность Эрлика

Дайсы: Решительность + Оккультизм + Прайм – Сопротивление

Многие маги Адамантиновой Стрелы воспринимают это заклинание всего лишь как возможность восполнить потраченную Ману. Иногда это заклинание используется в качестве атакующего, высасывая Сущность из вражеского духа, пока он не смог натворить бед. Стражи Покрова также используют это заклинание когда требуется ослабить какой либо дух или приведение, которое своими действиями может повысить риск раскрытия тайн Пробужденных.

Вытягивание Целостности (Прайм ••••)

Маг может вытянуть Ману из обычного, неживого объекта. Маг может забрать полученную Ману себе или рассеять ее в мироздании.

Практика: Разгадывание

Действие: Мгновенное

Длительность: Постоянное

Вид: Явное

Маназатраты: Нет

Каждый успех дает магу единицу Маны и наносит одно очко урона Структуре объекта, делая его более хрупким. (Урон не затрагивает Прочность объекта). Только одно очко Маны можно получить

за каждые 3 единицы Размера объекта (округленные вниз). Обычные объекты, Размер которых меньше 3 просто не обладают достаточным количеством материальной субстанции чтобы хранить в себе целую единицу Маны.

Маг не может восстанавливать собственный запас Маны с помощью этого заклинания чаще чем раз в 24 часа. Последующая Мана полученная в течении этих 24 часов с помощью этого заклинания не может быть впитана магом, но ее можно перенаправлять в другое место с помощью заклинания "Перенаправление Маны". Заколдованные предметы не могут быть целью этого заклинания.

Выученное заклинание (Мистериум): Скрытый Резерв

Дайсы: Решительность + Оккультизм + Прайм

Для магов Мистериума, обладающих этим заклинанием запасы Маны раскиданы по всему миру и присутствуют абсолютно везде. С помощью этого заклинания маги могут получить за короткое время небольшое количество Маны, которое может оказаться критически важным именно в данный момент. Маги Адамантиновой Стрелы также используют свой вариант этого заклинания (Сила + Оккультизм + Прайм) чтобы одновременно и лишить своих противников нужных им вещей или защиты и в то же время немного восстановить собственный запас Маны.

Высшее Рассеивание (Прайм ••••)

Маг может рассеять магию. Он может атаковать непосредственно саму суть заклинания. На этом уровне магу уже не требуется обладать теми же уровнями в Таинствах, которых использовались для создания целевого заклинания подлежащего рассеиванию. Его знаний Прайма вполне достаточно для этого.

Практика: Разгадывание

Действие: Мгновенное и состязательное; успехи сравниваются с Эффективностью целевого заклинания

Длительность: Постоянное

Вид: Скрытый

Маназатраты: Нет

Эффект этого заклинания аналогичен эффекту заклинания "Рассеять Магию", кроме того, что для использования этого заклинания никакие дополнительные знания Таинств не требуются.

Выученное заклинание (Свободный Совет): Уничтожить Искусство

Дайсы: Решительность + Оккультизм + Прайм против Эффективности целевого заклинания.

Маги Свободного Совета используют это заклинание когда требуется ослабить противника или преподать урок человечности некоторым магам. Стражи Покрова также используют это заклинания, рассеивая любую магию, которая может быть обнаружена Спящими.

Подавить Святилище (Прайм ••••)

Маг подавляет существующее активное Святилище.

Практика: Разгадывание

Действие: Мгновенное

Длительность: Продолжительное (одна сцена)

Вид: Скрытый

Маназатраты: Нет

За каждый успех убирается один уровень Святилища.

Выученное заклинание (Стражи Покрова): Закрыть Врата

Дайсы: Внушительность + Выживание + Прайм

Учитывая потустороннюю активность, которая сопровождает действующие Святилища, Стражи Покрова иногда временно подавляют такие Святилища, чтобы сохранить тайну Пробужденных.

•••• Мастер Прайма

Моя сила такова, что я могу создавать человекоподобные фантазмы, которые будут полностью мне подчинены. Я могу создавать Святилища. Я требую того, что мне причитается из магических сил других магов, или создаю места, где никто не может применять магию.

Создать Комплексный Фантазм (Прайм •••••)

Маг создает комплексный фантазм. Это может быть как образ обычного человека, который будет полностью имитировать даже мимику, так и сложный объект вроде компьютера. Такой фантазм подчиняется все тем же правилам, которые описаны в заклинании "Марионетка". Механические и электрические объекты не требуют электричества (и не будут работать как их оригиналы, даже если их подключить к сети), только если маг пожелает, они будут изображать работу обычных предметов.

Практика: Созидание

Действие: Мгновенное

Длительность: Продолжительное (одна сцена)

Вид: Явное

Маназатраты: Нет

Фантазм человека будет обладать все теми же Ментальными и Социальными Атрибутами как и маг (или меньшими, если маг того захочет) и может даже разговаривать, если того захочет маг, однако если на него не обращать внимание, фантазм будет больше напоминать манекена, полностью лишенного инициативы.

Выученное заклинание (Адамантиновая Стрела): Игрушечный Солдатик

Дайсы: Интеллект + Ремесло (для объектов) или Медицина (для людей) + Прайм

Когда нет времени позвать подмогу или нужно пройти в какое то потенциально очень опасное место, некоторые маги Адамантиновых Стрел используют это заклинание. Фантазм управляется напрямую магом, что делает его идеальным исследователем опасных мест или солдатом-самоубийцей. Маги Мистериума также используют это заклинание, когда нужно пробраться в опасную гробницу, а желания рисковать собой полностью отсутствует.

Создать Святилище (Прайм •••••)

Маг может создать временное Святилище.

Практика: Созидание

Действие: Расширенное

Длительность: Продолжительное (одна сцена)

Вид: Явное

Маназатраты: 1 Маны

Требуемое число успехов колдовства равняется запрашиваемому уровню Святилища. Новосозданное Святилище мгновенно получает свой суточный запас Маны, которым можно распоряжаться обычным для всех Святилищ образом. Длительность существования Святилища по умолчанию равняется 1 часу, однако если используются дополнительные факторы Длительности, Святилище может существовать и дольше, но Ману оно накапливает по общим правилам, то есть следующая Мана появится в Святилище ровно через 24 часа с момента создания Святилища.

На это заклинание невозможно применить фактор Длительности, который сделает это Святилище постоянным.

ТАБЛИЦА

Успехи Длительность

1 успех Одна сцена/час

2 успеха 24 часа

3 успеха 2 дня

4 успеха 1 неделя

5 успехов 1 месяц

Теоретически, создать такое Святилище можно где угодно, однако некоторые места больше подходят под Святилище чем другие. Возвышенности, типа вершины горы, холма, дерева или небоскреба подходят лучше всего. Если маг создает Святилище в другом месте, он получает штраф к колдовству:

-1 к созданию Святилище где либо на уровне моря;

-2 если несколько ниже уровня моря;

-3 если намного ниже - в глубоких пещерах, норах или ямах.

Выученное заклинание (Мистериум): Временное Святилище

Дайсы: Самообладание + Оккультизм + Прайм

Когда в округе нет ни одного Святилища, которое можно было бы использовать, мастер Прайма создает собственное там, где ему будет угодно. Маги Мистериума используют это заклинание когда необходимость в Святилище застает их там, откуда добраться до собственного (или союзного, которым можно воспользоваться) практически невозможно. Маги Серебряной Лестницы используют это заклинание для того чтобы показать все достоинства служения их Ордену.

Мертвая Зона (Прайм •••••)

Маг "выталкивает" всю Ману из определенной зоны, создавая "магически мертвую зону".

Практика: Разрушение

Действие: Мгновенное

Вид: Явное

Маназатраты: Нет

Слабый Барьер в зоне колдовства накладывает штраф -1. Полученные при колдовстве успехи определяют радиус или объем Мертвой Зоны.

ТАБЛИЦА

Успехи Радиус или Объем

- 1 успех 1-м радиус или 5 куб.м.
- 2 успеха 2-м радиус или 10 куб.м.
- 3 успеха 4-м радиус или 20 куб.м.
- 4 успеха 8-м радиус или 40 куб.м.
- 5 успехов* 16-м радиус или 80 куб.м.

*Каждое последующее удвоение радиуса или объема требуется ещё одного дополнительного успеха.

Маг может использовать собственную Ману в Мертвой Зоне, но не может использовать заклинание "Перенаправить Ману" чтобы привлечь ее извне в зону. Маленькие животные, дети и старики могут болеть и даже умереть в зоне лишенной магии.

Выученное заклинание (Стражи Покрова): Изгнание

Дайсы: Самообладание + Оккультизм + Прайм

Убрав Ману из определенной области Стражи Покрова могут остановить паранормальную активность, которая может рассекретить мир Пробужденных.

Кузница Тульпы (Прайм ••••• + Разум •••••)

Тульпа - это сильная визуализированная форм-идея, которая принимает материальную форму. Это слово пошло из Тибета. Тульпа создается сильным и волевым разумом. Существа, созданные этим заклинанием зачастую развиваются без необходимости прямого контроля заклинателя, становясь полностью самостоятельными существами с собственной личностью. Иногда Тульпа становится слабой или даже монструозной, однако это не проблемы ее развития, а проблемы отсутствия необходимой самодисциплины заклинателя. Тульпа может выглядеть как человек, животное, монстр или как любое другое существо, которое маг только может себе представить.

Практика: Созидание

Действие: Расширенное

Длительность: Продолжительное (одна сцена)

Вид: Явное

Маназатраты: Нет

Успехи, полученные при колдовстве распределяются между Ментальными, Социальными и Физическими Атрибутами Тульпы. Каждый отдельно взятый Атрибут не может превышать значения Таинства Прайма заклинателя, и в каждый Атрибут нужно распределить как минимум по одному очку. Также полученные успехи можно распределить в очки урона, который существо будет

наносить (кроме тех, которые обусловлены его Атрибутами) и броней существа (распределение идет в расчете один к одному). Тульпа получает очки Воли, исходя из ее показателей Решительности и Самообладания, как и обычно, а также обладает самосознанием, не важно в насколько зачаточном состоянии оно будет находиться.

Размер Тульпы 5 или меньше (по желанию заклинателя, он может задать требуемый ему размер).

Тульпа может быть полностью свободным существом или вынужденно подчиняться воле заклинателя - по его решению.

Особо свободолюбивые и волевые Тульпы могут даже бросить вызов своему создателю и убежать.

Если Тульпа физически монструозна или как либо ещё значительно отличается от того, что привык видеть обыватель, она провоцирует Неверие, когда показывается Спящим.

Следует помнить, что на этом уровне невозможно сделать это заклинание постоянным (то есть Тульпа просто не успеет прожить множество лет, как обычный человек или другое существо).

Тульпа исчезает, когда заканчивается срок действия заклинания.

Если после создания Тульпы ей сразу объясняют что ее существование весьма ограничено и скоро закончится, от мага может потребоваться бросок Дегенерации (если, конечно, Мудрость мага не равняется 2 или меньше).

Тем не менее, маг может продлевать существование Тульпы, добавляя Длительность к уже существующему заклинанию. Обратите внимание - это исключение из общих правил.

Тульпа может подвергаться целой серии аналогичных заклинаний, которые будут продлевать ее существование. Такие заклинания нужно колдовать до того, как закончится предыдущее.

Выученное заклинание (Свободный Совет): Воин Мечты

Дайсы: Сообразительность + Оккультизм + Прайм

Маги Свободного Совета обычно создают таких существ, наделяя их минимальными Социальными Атрибутами и готовя как профессиональных воинов. Те кто не может сделать это заклинание постоянным, периодически подпитывают его, или же просто посылают свои создания на смерть, создавая новых.

Маги Серебряной Лестницы также используют свой вариант этого заклинания (Внушительность + Оккультизм + Прайм) чтобы создавать идеальных слуг, поведение которых не будет механическим.

Вытянуть Ману (Прайм •••••)

Маг может вытянуть Ману из не желающего этого мага в радиусе своего сенсорного диапазона и восполнить ей свой собственный резерв.

Практика: Разгадывание

Действие: Мгновенное; вычьсть Выносливость цели

Вид: Явное

Маназатраты: Нет

Одно очко Маны вытягивается за каждый успех. Заклинатель не может втянуть в себя Маны больше, чем позволяет его резерв. Каждое последующее успешное применение этого заклинания против одной и той же цели на протяжении одной и той же сцены накладывает кумулятивный штраф -2 за каждое заклинание. Спящие и другие существа не могут подвергаться этому заклинанию (у них просто нет такого параметра как Мана). Однако они могут быть убиты с помощью жертвоприношения и таким образом дать заклинателю нужную ему Ману.

Выученное заклинание (Серебряная Лестница): Выжать

Дайсы: Решительность + Запугивание + Прайм – Выносливость

Также как и короли древности, которые собирали со своих вассалов налоги, маги Серебряной Лестницы высасывают из своих подчиненных, противников или просто врагов Ману, используя ее в собственных интересах. Стражи Покрова также используют свой вариант этого заклинания (Самообладание + Запугивание + Прайм) чтобы обезвредить вражеского мага.

Пространство

Область воздействия: призывание, гадание, симпатичность, телепортация и барьеры.

Пространство это искусство соединения между предметами, которые далеко расположены друг от друга. Это Таинство путешественников, первопроходцев и подобных личностей. Таинство Пространства переворачивает представление о связях людей и предметов.

Для мага, разбирающегося в Пространстве, дистанция - это просто иллюзия. Такой маг способен перемещаться не двигаясь при этом, слышать что происходит в доме, находящемся в другом городе, наблюдать за событиями в ресторане в Токио, находясь в Кливленде. С правильной комбинацией Таинств, он может даже поговорить с другим человеком, который находится на расстоянии 10 000 километров от мага, как если бы они сидели друг на против друга в кафе.

Пространство является сложным для понимания и познания Таинством. Хотя многие (благодаря книгам и фильмам) могут представить себе создание огня из ничего, возможность читать мысли других или подобное, но лишь немногие из них могут представить себе силы, которые могут сделать строение больше внутри, чем снаружи.

Эти возможности больше похожи на то, что описывают Эшер и Лавкрафт, чем то, что представляют магией в ее классическом варианте. Маги Пространства зачастую весьма любопытные личности, редко довольствующиеся тем, что уже известно или создано. Они задаются целью познать Истину и не признают препятствий на своем Пути. Такие люди могут (и в буквальном смысле тоже) проходить сквозь, над или под препятствиями, которые появляются на их пути.

Правящая Сфера: Пандемониум

Пара Таинств Пространства и Разума управляют этой сферой, местом очищения души, местом, где искупаются грехи, сотворенные во время смертной жизни. Пространство является материальной частью этой пары.

• Инициированный в Пространство

Я могу окинуть взором все мироздание и найти то что я ищу. Я знаю когда другие оперируют пространством. Я могу воспринимать эти невидимые силы, которые двигаются вокруг нас.

Корреспонденция (Пространство •)

Маг может анализировать связи между предметами, людьми и местам определяя их степень симпатической связи. Это заклинание дает полезную информацию тем, кто хочет воздействовать на кого-либо или что-либо посредством симпатической связи.

Практика: Познание

Действие: Мгновенное

Длительность: Концентрация

Вид: Скрытый

Маназатраты: Нет

Иногда могут использоваться штрафы или бонусы к броскам дайсов этого заклинания, так как симпатическая связь в разное время, место или между разным людьми и предметами может быть разной. Так более прочная симпатическая связь даст бонусы, более слабая наложит штрафы. Если симпатическая связь была скрыта (см. "Скрыть симпатическую связь" на стр. ____), успехи этого заклинания должны превышать Эффективность использованного для скрытия заклинания.

Выученное заклинание (Стражи Покрова): Откровение невидимых нитей

Дайсы: Сообразительность + Оккультизм + Пространство

Защита Мистерий иногда требует обширной детективной работы. Это заклинание позволяет Стражам отслеживать связи между различными событиями. Возможно это Спящий, который слишком близко подошел к раскрытию тайны в поисках лекарства от рака для своей дочери, или артефакт, как то связанный с кем то. Это заклинание позволяет определить подобные связи и дать магу время разработать линию поведения.

Поисковик (Пространство •)

Маг может без проблемно отследить нахождение определенного предмета в округе.

Практика: Познание

Действие: Мгновенное

Длительность: Продолжительное (одна сцена)

Вид: Скрытый

Маназатраты: Нет

Маг выбирает конкретный объект, как цель этого заклинания, такой как оружие, идол или шариковая ручка.

Благодаря этому заклинанию, неважно где конкретно находится объект, маг знает о его перемещениях. Данное заклинание применяется только в сенсорном диапазоне мага, однако с уровнем Пространства 2, маг может использовать симпатическую связь, чтобы определить местонахождение предмета, где бы он не был.

Выученное заклинание (Мистериум): Глаза на Призе

Дайсы: Интеллект + Расследование + Пространство

Маги Мистериума часто используют это заклинание чтобы следить за купленной реликвией (или чтобы следить за проданной реликвией, которую маг хочет потом вернуть), оружием или любым другим неодушевленным предметом.

Всевиденье (Пространство •)

Маг может ощущать окружающее пространство в радиусе 360 градусов. Такое ощущение, что у него есть глаза на макушке и по бокам.

Практика: Прозрение

Действие: Мгновенное

Длительность: Продолжительное (одна сцена)

Вид: Скрытый

Маназатраты: Нет

Это заклинание расширяет область зрения мага до 360 градусов вокруг него. Все штрафы относительно темноты и прочего сохраняются, то есть видит маг как обычно, но вокруг себя. Бросок дайсов на обнаружение чего либо в таком зрении равняется Сообразительность + Самообладание.

Мага, который использует такое зрение практически невозможно застать врасплох, разве что противник очень хорошо замаскировался, а маг очень сильно отвлекся.

Выученное заклинание (Свободный Совет): Пространственная Топография

Дайсы: Сообразительность + Самообладание + Пространство

Некоторым магам Свободного Совета нравится думать об этом заклинании, как о некой версии Дзен восприятия, при котором человек инстинктивно воспринимает все, что находится вокруг него. Адамантиновые Стрелы просто используют это заклинание в бою, не устраивая философских дискуссий.

Пространственное Восприятие (Пространство •)

Маг получает Магическое Зрение (см. "Магическое зрение" на стр. ____). Он может обнаружить манипуляции и искажения пространства. Он способен обнаружить тонкие возмущения в ткани пространства (которые обычно вызваны более сильными заклинаниями этого же Таинства). Он может определить когда кто-то изменяет пространственный размер (делая помещение больше внутри чем снаружи), получает возможность определять исходную или конечную точку телепортации и т.п. Это чувство не относится к стандартным чувствам человека на самом деле, но большинство магов воспринимают его именно как "зрение".

Практика: Прозрение

Действие: Мгновенное

Длительность: Продолжительное (одна сцена)

Вид: Скрытый

Маназатраты: Нет

Рассказчик может решить, что искажения пространства настолько явные или незаметные, что следует наложить штраф или дать бонус к определению этих искажений. См. "Резонанс" на стр. ____.

Выученное заклинание (Серебряная Лестница): Скользящий Длинный Шаг

Дайсы: Интеллект + Оккультизм + Пространство

Маг Серебряной Лестницы используют это заклинание, чтобы отслеживать тех, кто активно пользуется Таинством Пространства. Также они используют это заклинание, чтобы определить наличие пространственных искажений, типа места входа/выхода телепорта и т.п. Маги Мистериума обладают собственной адаптацией этого заклинания (Сообразительность + Оккультизм + Пространство), с помощью которого они могут находить некоторые скрытые объекты, спрятанные с помощью Таинства Пространства.

Пространственная Карта (Пространство •)

Согласно статистики, обычный человек, попавший в перестрелку имеет только небольшой шанс быть смертельно раненым. Страх искажает пространственное восприятие и чувство времени стрелка, мешая ему целиться. Маг, использующий это заклинание не борется со страхом, но получает точную картину того, где и кто находится. С помощью этого заклинания маг получает некую карту окружающего пространства, которая привязана к магу. С помощью этой карты маг может отслеживать как перемещения парня с дробовиком, так и колыхание листвы на ветру.

Практика: Прозрение

Действие: Мгновенное

Длительность: Кратковременный (один ход)

Вид: Скрытый

Маназатраты: Нет

Каждый полученный успех при броске дайсов убирает единицу штрафа, который маг получает за укрытие противника и все что связано именно с пространственными моментам (противник упал на землю, противник спрятался за бетонным блоком или за углом стены и т.п.). Маг не получает бонусы, он просто убирает штрафы. Также, это заклинание позволяет магу игнорировать штрафы за слепоту при определении местоположения цели и прицеливании. Это заклинание не может быть скомбинировано с заклинанием Судьбы 1 уровня "Глаз Снайпера".

Выученное заклинание (Адамантиновая Стрела): Баллистическая ориентация

Дайсы: Интеллект + Оккультизм + Пространство

Маги Адамантиновой стрелы с помощью этого заклинания могут успешно поражать цели во время снежной бури, темной ночью и т.п. По крайней мере настолько успешно, насколько это возможно. Любой маг сможет извлечь пользу от этого заклинания в опасной ситуации.

•• Ученик Пространства

Я понял принцип применения своих заклинаний даже в самых дальних уголках планеты без необходимости присутствовать там лично. Я могу транспортировать объекты, энергию или даже

других существ через пространство. Я могу защищать свою Обитель от ненужного мне проникновения.

Аппортация (Пространство ••)

С помощью другого Таинства маг может телепортировать что либо к себе или от себя (Для того, чтобы телепортировать что-то, что находится очень далеко - требуется заклинание Гадание). С помощью Таинства Энергии, Материи или Жизни маг может телепортировать энергию, предметы или живые существа, если они достаточно малого размера.

Практика: Управление

Действие: Мгновенное и состязательное; цель совершает рефлекторный бросок Самообладания

Длительность: Концентрация

Вид: Явное

Маназатраты: Нет

За каждый успех (или дополнительный фактор цели заклинания), маг может перенести цель размером 1. Максимальный лимит едино разового переноса равен уровню Таинства Пространства. Тип переносимой цели зависит от соединенного Таинства: Материя для предметов, Жизнь для существ, Энергия для энергии. Из животного мира целью заклинания могут стать только существа Базовые или Средние.

Выученное заклинание (Свободный Совет): Ничего в Рукаве

Дайсы: Ловкость + Расследование + Пространство против Самообладания

Кроме того, что это весьма эффектный трюк, это заклинание помогает членам Свободного Совета получить необходимые прямо сейчас объекты или, на оборот, спрятать оружие или наркотики при полицейском досмотре. Маги Адамантиновой Стрелы, которые предпочитают огнестрельное оружие с помощью этого заклинания получают недостающие в бою боеприпасы или даже оружие, утерянное в ходе боя.

Дар Пространственного Восприятия (Пространство ••)

То же что заклинание Пространства 1 уровня Пространственное Восприятие, но с помощью этого заклинания его можно накладывать на других существ. Если накладывается на Спящего, то автоматически вызывает Неверие.

Практика: Прозрение

Действие: Мгновенное

Длительность: Продолжительное (одна сцена)

Вид: Скрытый

Маназатраты: Нет

Если цель сопротивляется заклинанию, то она совершает рефлекторный состязательный бросок Решительность + Гнозис. Эффект длится 1 час.

Выученное заклинание (Мистериум): Расстройство Чувств

Дайсы: Манипулирование + Расследование + Пространство

С помощью этого заклинания маги Мистериума позволяют тем, кто не обладает такими чувствами или таким заклинанием увидеть то же, что и заклинатель.

Скрыть Симпатию (Пространство ••)

Маг может скрыть свою симпатическую связь с различными людьми, предметами, местами и подобным, создавая ощущение, что маг слабо знаком с объектом или не знаком вообще.

Практика: Скрытие

Действие: Мгновенное

Длительность: Продолжительное (одна сцена)

Вид: Скрытый

Маназатраты: Нет

Каждый успех позволяет магу снизить показатель симпатической связи с объектом (см.стр. ____). К примеру, маг может очень тесно общаться с членами своей Клики, но с помощью этого заклинания он создает видимость (для тех, кто может видеть) что едва знаком с этими магами. Настоящая связь остается прежней, просто для симпатических заклинаний она считается теперь по другому.

Выученное заклинание (Стражи Покрова): Разрушение Связи

Дайсы: Самообладание + Обман + Пространство

Стражи Покрова, которые опасаются возможного симпатического воздействия на них с помощью любовников, любимых предметов и подобного активно используют это заклинание.

Проходите (Пространство ••)

Маг может пройти сквозь пространственный портал, который уже закрылся, открыв его снова. Он может пройти только туда, куда портал ведет и не способен выбирать точку выхода или

самостоятельно определить, куда именно нужно чтобы вел портал. В некоторых ситуациях это может привести к печальным последствиям, если портал ведет в комнату с вооруженными людьми или в жерло вулкана.

Практика: Управление

Действие: Мгновенное

Длительность: Продолжительное (одна сцена)

Вид: Явное

Маназатраты: Нет

Маг страдает от штрафов, как если бы применял заклинание Гадание. Успехи требуются для открытия портала, который был закрыт относительно давно. К примеру, если маг хочет открыть портал, который был закрыт 24 часа назад, ему требуется 4 успеха (при третьем уровне Пространства он за 4 успеха сможет открывать порталы, которые были закрыты месяц назад). см.стр. ____.

Выученное заклинание (Мистериум): Проторенный Путь

Дайсы: Сообразительность + Расследование + Пространство

Маги Мистериума с помощью этого заклинания ищут украденные у них артефакты а Адамантиновые Стрелы преследуют преступников.

Гадание (Пространство ••)

Маг получает возможность удаленного наблюдения. С помощью "окна" он может видеть, слышать, нюхать и даже коснуться чего либо на другой стороне. Это заклинание используется магами для самых различных причин, от контроля состояния любимых людей и до шпионажа за врагом.

Практика: Управление

Действие: Мгновенное

Длительность: Кратковременный (один ход)

Вид: Скрытый

Маназатраты: Нет

Бросок дайсов на колдовство модифицируется в соответствии с симпатической связью заклинателя и цели (см.стр. ____). Длительно заклинания кратковременная (после того, как заклинатель прервет концентрацию), но с помощью 3 уровня Таинства Пространства, заклинатель может колдовать это заклинание с увеличенной Длительностью (у 4 уровень Таинства Пространства позволяет использовать улучшенную увеличенную Длительность). Если заклинатель касается кого-либо с

помощью этого заклинания, цель должна совершить успешный бросок Сообразительность + Самообладание чтобы почувствовать касание. Если бросок успешен, цель может почувствовать что кто-то ее коснулся, но если у цели отсутствуют магические чувства, она не сможет определить, кто это сделал. Не взирая на то, что с помощью такого касания нельзя взаимодействовать с чем либо, кроме как просто касаться цели, само ощущение касания достаточно сильное чтобы вызвать у Спящего Неверие. Кроме всего прочего, если заклинатель все таки хочет взаимодействовать с целью, требуется комбинировать это заклинание с заклинание "Аппортация". При использовании в этом заклинании Таинства Духа 2 уровня можно даже заглядывать за Рукавицу.

Выученное заклинание (Стражи Покрова): Удаленное Видение

Дайсы: Интеллект + Расследование + Пространство

Стражи Покрова обычно используют это заклинание для наблюдения за целью, которая может потенциально нарушить секретность мира Пробужденных для выработки плана дальнейших действия. Маги Мистериума также используют это заклинания для предварительной оценки опасности местности, куда они собираются в поисках знаний и артефактов.

ВРЕЗКА

Симпатические Заклинания

С помощью добавления Таинства Пространства 2 уровня в заклинание, маг может воздействовать на удаленные цели с помощью симпатической связи. Смотри "Симпатические Заклинания" на стр. ____.

КОНЕЦ ВРЕЗКИ

Неприкасаемый (Пространство ••)

Лучший способ не попасть под удар, находится не там, куда удар наносится. Это заклинание создает не большие локальные изменения в пространстве, которые позволяют магу уворачиваться от атак противника. Так неуклюжий маг кажется случайно увернулся от атаки а мастер боевых искусств как вода обтекает атаки противника.

Практика: Экранирование

Действие: Мгновенное

Длительность: Продолжительное (одна сцена)

Вид: Скрытый

Маназатраты: 1 Маны (на выбор)

Маг получает очко Брони за каждый свой уровень Таинства Пространства. Если потратить одно очко Маны, маг может продлить действие этого заклинания на 1 день (24 часа). Полученные успехи при колдовстве этого заклинания повышают Эффективность щита, что снижает вероятность его рассеивания противником. При попытке захвата мага, для противодействия захвату используется и защита мага и его броня, полученная от этого заклинания, но если попытка захвата уже удалась, броня, полученная от этого заклинания не влияет на дальнейшие попытки обездвижить или ещё как либо воздействовать на мага при захвате.

Выученное заклинание (Серебряная Лестница): Скручивание Нитей Пространства

Дайсы: Сообразительность + Оккультизм + Пространство

С помощью этого заклинания маги Серебряной Лестницы избегают атак противника как бы случайно. Также маги всех Орденов используют это заклинание для тех же нужд.

Барьер (Пространство ••)

С помощью этого заклинания создается барьер, который препятствует заклинаниям Пространства, типа удаленного наблюдения, телепортации и тому подобного. Он закрывает определенное место от таких заклинаний и требует значительных усилий для его преодоления. Это заклинание дает определенный иммунитет существу, местности или вещи от удаленного воздействия заклинаниями Пространства.

Практика: Управление

Действие: Мгновенное

Длительность: Продолжительное (одна сцена)

Вид: Скрытый

Маназатраты: Нет

Один успех защищает от заклинаний Пространства зону размером 5 квадратных метров и дает Эффективность заклинания 1. Последующие успехи увеличивают Эффективность заклинания. Маг может добавить фактор Цели для увеличения зоны воздействия заклинания.

Основанные на Пространстве заклинания (симпатическая магия, гадание, телепортация и тому подобные) для того, чтобы проникнуть за Барьер должны по своей Эффективности превышать Эффективность Барьера. Каждый раз, когда подобное заклинание все таки проникает сквозь Барьер, оно уменьшает общую Эффективность Барьера на 1 единицу. Восстановление Барьера является исключением из правил по контролю заклинаний. То есть, если наложить поверх существующего Барьера ещё один Барьер, то это будет не два разных Барьера, а тот Барьер, который стоял раньше впитает последующий Барьер и таким образом повысит собственную Эффективность на Эффективность вновь наколдованного заклинания. Полученная Эффективность может даже превышать изначальную.

Пример: у Морврана есть Барьер с Эффективностью 5. Его старый враг, Ангрбода, использует симпатическое заклинание, чтобы послать телепатическое сообщение. Эффективность заклинания Ангрбоды должна превысить Эффективность Барьера. Удивительно, но у заклинания Ангрбоды Эффективность 7 и ее заклинание проходит через Барьер. При этом Барьер теряет единицу Эффективности (не взирая на то, что Эффективность заклинания Ангрбоды превышает Эффективность заклинания Морврана на 2 очка, Барьер все равно теряет только 1 очко эффективности). Морвран колдует ещё одно заклинание Барьера, с целью увеличить его Эффективность, но ему требуется больше чем 4 успеха, так как у его Барьера уже есть 4 очка Эффективности.

Маг может добавить заклинание Пространства 3 уровня "Запрет" к своему Барьеру, что позволит запретить проникать сквозь Барьер определенным объектам, от насекомых и до автомобилей.

Выученное заклинание (Адамантиновая Стрела): Невидимая Стража

Дайсы: Решительность + Оккультизм + Пространство

Защита Обители от шпионов - первоочередная задача Адамантиновых Стрел. Для тех из них, кто владеет этим заклинанием, такая работа будет попроще. Маги Серебряной Лестницы используют это заклинание чтобы защитить от шпионов свои конспиративные квартиры.

••• Последователь Пространства

Вы можете обвешаться оружием и нанять толпу солдат, но никогда не сможете проникнуть в мою Обитель, если я этого не захочу. Я могу посмотреть на далекие земли и могу оказаться везде, где захочу.

Тактика Избегания (Пространство •••)

То же что и заклинание Неприкасаемый, но применяется на других.

Практика: Экранирование

Действие: Мгновенное

Длительность: Продолжительное (одна сцена)

Вид: Скрытый

Маназатраты: 1 Маны (на выбор)

Цель получает одно очко брони за уровень Пространства заклинателя. Если потратить одно очко Маны, длительность заклинания можно увеличить на 1 день.

Выученное заклинание (Свободный Совет): Занос

Дайсы: Сообразительность + Оккультизм + Пространство

Свободный Совет использует это заклинание для защиты своих членов и союзников против любых угроз.

Запрет (Пространство •••)

Маг создает определенный Запрет на пересечение Барьера (см.стр.____.)

Практика: Плетение

Действие: Мгновенное

Длительность: Продолжительное (одна сцена)

Вид: Скрытый

Маназатраты: Нет

Это заклинание является исключением из правил контроля заклинаний, так что позволяет вносить Запрет уже в существующий Барьер (или вкладывать его на стадии колдовства).

С помощью комбинации этого заклинания с Таинствами определенного уровня (к примеру, Энергия 2 уровня для огня или 5 уровня для радиации), Запрет не дает цели запрета проникнуть через Барьер. Таким образом, маг с Таинством Жизни может запретить проникать через Барьер насекомым или даже людям, с Материей - металлическим предметам, с Духом - Приведениям, или даже всему этому вместе взятому, если вплести все эти Таинства в заклинание.

Маг может наложить Запрет на пересечение Барьера как некой общей группе вещей или явлений, так и какой то частной вещи и явлению. К примеру, можно запретить проход "Всей энергии" через Барьер, и таким образом любая энергия, кроме той, что уже существует в Барьере не сможет его пересечь. Можно наложить запрет на "Камни которые бросают" и таким образом камни, которые просто несут в кармане свободно проходят через Барьер, а вот те, которые действительно бросят тем или иным образом - будут отбиваться. Можно вообще конкретизировать, "Вход запрещен Альбиносу Джеффри когда он приползает пьяный". Таким образом, если Джеффри не пьяны, или не приползает - он сможет пройти, если же все условия выполнены и Джеффри приполз пьяны - он не пройдет через Барьер. Естественно, чем больше всего запрещает заклинание, тем оно сложнее в колдовстве. Так, вариант со "Всей энергией" наложит штраф -3 на колдовство, а вариант с Джеффри вообще не будет иметь штрафа.

Выученное заклинание (Серебряная Лестница): Запрет Перемещения

Дайсы: Решительность + Оккультизм + Пространство

Многие маги разных Орденов используют это заклинание для защиты своих Обителей от непрошенных гостей или просто не позволяют проникнуть в Обитель предметам, которые могут помешать магу (цветы на которые аллергия, подслушивающие устройства, яды и т.п.).

Уничтожить Нить (Пространство •••)

Маг уничтожает симпатическую связь.

Практика: Столкновение

Действие: Мгновенное; вычесть Самообладание цели

Длительность: Постоянное

Вид: Скрытый

Маназатраты: Нет

Каждый успех понижает уровень Симпатической связи цели с конкретной личностью, предметом или местом. Это заклинание не меняет ментальные или эмоциональные связи, но затрудняет попытки повлиять на мага через его друзей, любимые предметы или места. Живое существо бессознательно сопротивляется попыткам понизить симпатическую связь с помощью его Самообладания. В дальнейшем, связь может быть восстановлена обычными методами (постоянное присутствие рядом, постоянное использование и тому подобное).

Выученное заклинание (Адамантиновая Стрела): Сокрушить Невидимые Связи

Дайсы: Сила + Расследование + Пространство

Маги Адамантиновой Стрелы прекрасно знают, что любая связь может стать летальной. С помощью этого заклинания они существенно снижают собственный риск подвергнуться симпатическому воздействию. Маги Мистериума также используют свой вариант этого заклинания (Решительность + Расследование + Пространство).

Мультипространственное Восприятие (Пространство •••)

Маг может видеть сразу несколько мест.

Практика: Столкновение

Действие: Мгновенное

Длительность: Продолжительное (одна сцена)

Вид: Скрытый

Маназатраты: Нет

Каждый успех позволяет наблюдать за новой местностью. Маг бросает только беглый взгляд на места, за которыми он наблюдает. Если он хочет сконцентрироваться на изучении какого-то конкретного места, то получает штраф -2 ко всем броскам восприятия чего-либо в остальных открытых "окнах". Маг использует самую слабую симпатическую связь из всех связей относящихся к "окнам" которые он наблюдает. То есть, если связь с одним местом "Известная" (штраф -2), а с другим "Представляю" (штраф -10), то к броскам будет применяться штраф -10. Если маг хочет сфокусироваться более чем на одном "окне", он должен использовать заклинание "Разум один, мыслей две" из 1 уровня Разума или "Мультизадачность" из 3 уровня Разума.

Выученное заклинание (Свободный Совет): Пространственный Коллаж

Дайсы: Интеллект + Расследование + Пространство

С помощью этого заклинания маги Свободного Совета могут одновременно мониторить ситуацию в разных местах, и хотя более подробную информацию сложно получить без магии Разума, однако обнаружить явные несоответствия или какие либо нарушения можно и без этого.

Новые Нити (Пространство •••)

С помощью этого заклинания, маг укрепляет свою симпатическую связь с целевым предметом или местом.

Практика: Плетение

Действие: Мгновенное; вычесть Самообладание цели

Длительность: Постоянное

Вид: Скрытый

Маназатраты: Нет

Каждый успех усиливает симпатическую связь с определенным местом, предметом или человеком на один пункт. Это не влияет на эмоциональную или ментальную привязанность. Живое существо неосознанно сопротивляется этому заклинанию с помощью своего Самообладания.

Выученное заклинание (Свободный Совет): Спрясть Ложную Прядь

Дайсы: Манипулирование + Оккультизм + Пространство – Самообладание

Иногда нужно усилить симпатическую связь мага с какой либо целью, чтобы получить возможность более эффективно влиять на нее. Маги Свободного Совета используют это заклинание чтобы получить возможность удаленно воздействовать на своего противника. Стражи

Покрова также используют свой вариант этого заклинания (Самообладание + Окультизм + Пространство).

Портал (Пространство •••)

Это заклинание создает пространственное искажение, которое позволяет магу (или любому, кто им воспользуется) перенестись из одной точки в другую, без необходимости преодолевать собственно весь путь. Выглядит это так: маг входит в портал и исчезает, чтобы мгновенно появиться в новом месте. Считается, что те маги, которые пережили падение Атлантиды активно использовали это заклинание чтобы оказаться подальше от рушащегося Города Пробужденных. Естественно, мудрый маг сначала тщательно изучит место прибытия с помощью другой магии, прежде чем телепортироваться туда, так как в обратном случае, он рискует нарваться на засаду или другие неприятные сюрпризы.

Практика: Плетение

Действие: Расширенное (нужное число успехов = уровень симпатической связи)

Длительность: Кратковременный (один ход)

Вид: Явное

Маназатраты: 1 Маны

Нужное для успешной телепортации число успехов равняется категорией симпатической связи:

ТАБЛИЦА

Связь Успехи

Глубокая 1 успех

Известная 2 успеха

Знакомая 3 успеха

Сталкивались 4 успеха

Представляем 5 успехов

Одно существо размера 5 или меньше может пройти через портал за 1 ход (существа большего размера вынуждены протискиваться через портал 2 и более ходов). Каждый успех, добавленный к числу целей увеличивает портал, позволяя одновременно пройти ещё одному существу через портал.

Вход и выход портала могут быть расположены в любом месте, которое позволить туда пройти существу размером 5 или меньше за один ход. Большая часть порталов создается по аналогии с

дверными проемами и располагается перпендикулярно земле, однако маги могут и более творчески подойти к этой проблеме, но следует учитывать что вход и выход должны зеркально отражать друг друга. То есть, вход в портал может быть размещен под ногами у человека, чтобы он как бы упал туда, но выход не может быть размещен перпендикулярно земле, чтобы вошедший в портал вылетел из него боком. Он должен зеркально отображать вход, так что если человек падает в портал, то и вылететь из него он должен также, как если бы просто упал с небольшой высоты.

Следует помнить, что без заклинания "Портальный Ключ", заклинатель не может ограничить доступ к portalу и пройти через него может кто угодно. Также, существо можно закинуть в портал. Для этого его сначала нужно захватить и в качестве действия "Пересилить" (см.Безоружные Атаки на стр.233 World of Darkness Rulebook.) закинуть в портал.

На 4 уровне Пространства, портал можно создавать с Продолжительной Длительностью. А на 5 уровне Пространства портал можно колдовать мгновенным действием. С помощью 4 уровня магии Духа, портал можно открывать на другую сторону Рукавицы. См.заклинание "Дорожный Мастер".

Выученное заклинание (Мистериум): Десантный Люк

Дайсы: Манипулирование + Расследование + Пространство

Маги Мистериума используют это заклинание чтобы телепортировать друзей и/или союзников из опасных мест. Маги Серебряной Лестницы также используют свой вариант этого заклинания для отправки своих слуг на задания (Внушительность + Расследование + Пространство).

Дальний Удар (Пространство •••)

Маг может пнуть, ударить или ранить цель издалека.

Практика: Плетение

Действие: Мгновенное

Длительность: Продолжительное (одна сцена)

Вид: Явное

Маназатраты: 1 Маны (за атаку)

В течении действия этого заклинания, маг может совершать рукопашные атаки или атаки холодным оружием в радиусе действия своего сенсорного диапазона. За каждую атаку тратится одна Мана. Такие атаки получают все преимущества (цель не использует свою Защиту) и недостатки (штраф за дистанцию) дальнобойных атак.

Выученное заклинание (Адамантиновая Стрела): Дальний Удар

Дайсы: Сила + Расследование + Пространство

Маги Адамантиновой Стрелы используют это заклинание когда нужно достать цель, которая находится далеко, а под рукой нет подходящего дальнобойного оружия.

•••• Адепт Пространства

Будучи свободным от оков дистанции, я могут одновременно быть в разных местах, а с помощью другой магии я могут даже взаимодействовать с различными существами или предметами в разным местах одновременно. Используя нити Пространства я могут запутывать своих врагов и мгновенно перемещаться туда, куда захочу. Я могу создать собственный уголок в мироздании, который будет доступен только мне и хранить там дорогие мне вещи, которые будут ждать моего зова.

Совместное Размещение (Пространство ••••)

Маг может одновременно присутствовать во множестве мест. Он создает множество собственных подобий, одним из которых и является собственно маг. Эти подобию без использования мультизадачности заклинания Разума являются простыми отражениями, которые совершают те же действия что и маг одновременно с ним. В обычном состоянии эти подобию полностью иллюзорны и не обладают материальной составляющей, однако маг может в любой момент времени замещать любое из своих подобий по собственному желанию.

Практика: Структурирование

Действие: Мгновенное

Длительность: Кратковременный (один ход)

Вид: Явное

Маназатраты: 1 Маны

Маг может одновременно присутствовать в одном месте + ещё одно за каждый успех, и может рефлекторно выбирать (на своем ходу в порядке инициативы), какое из его отражений будет действительно им (что то типа рефлекторной телепортации) из хода в ход. Только настоящее тело мага может подвергаться атакам, в то время как остальные его проекции абсолютно иллюзорны и все атаки проходят сквозь них. Если используется симпатический эффект заклинания, то следует брать штраф самой слабой связи. То есть, если маг решает что он хочет одновременно быть в Лондоне, Праге и Токио, но в Праге он был только один раз и то проездом, а Лондон и Токио ему очень хорошо знакомы, то к заклинанию будет применяться штраф именно за Прагу, как самый сильный штраф за слабую симпатическую связь.

Используя заклинание Разума 3 уровня "Мультизадачность", маг может заставить одно или больше своих отражений делать или говорить что-то, что не делает он сам (по стандартным для Мультизадачности правилам). Если маг не использует симпатическую составляющую, то он может одновременно присутствовать только в округе от того места, где он находится сам физически,

однако при этом он (с помощью заклинания "Мультипространственное Восприятие") может воспринимать что происходит вокруг каждого из его отражений.

На 5 уровне Таинства Пространства это заклинание может колдоваться с Продолжительной Длительностью.

Выученное заклинание (Стражи Покрова): Очистка Экипажа

Дайсы: Интеллект + Расследование + Пространство

С помощью этого заклинания Стражи Покрова могут одновременно находиться в различных местах, что позволяет им более эффективно реагировать на любые попытки нарушения секретности. Адамантиновые Стрелы используют это заклинание для того чтобы постоянно перемещаться по полю боя, совершая неожиданные атаки.

Карманная Реальность (Пространство ••••)

Маг создает собственное карманное пространство, куда он может сбежать вместе со своим фамилльяром (если захочет его брать) и со всем имуществом, которое сможет захватить с собой. Эта реальность не имеет определенного размера, кроме того, который установил сам маг.

Практика: Структурирование

Действие: Мгновенное

Длительность: Продолжительное (одна сцена)

Вид: Явное

Маназатраты: 1 Маны

Один успех позволяет создать пространство Размером 20 + 10 за каждый дополнительный фактор Цели.

Без использования других Таинств, таких как Энергия, к примеру, это пространство является просто "местом" (или как ещё можно назвать это пространство) полностью лишенным каких либо особенностей, границ, энергии и так далее.

Так как там не существует цветов, кроме тех, которые принес туда сам маг, "место" выглядит как серое и безжизненное нечто. Оно не большое и не малое, оно просто лишено этих понятий, оно просто существует, не поддаваясь ни каким попыткам описать его.

Если в заклинании не используется Таинство Материи (или не используется магом уже внутри полученного "места"), то маг сможет дышать там всего 1 час - 10 минут за каждый уровень Размера выше 5.

Используя магию Жизни 5 уровня маг может создать в "месте" некую мистическую установки очистки и/или генерации воздуха.

Также маг может открывать в/их "места" порталы.

Симпатическая связь мага со своей реальностью считается как "Известная", пока он не проведет в ней как минимум 24 часа (что требует дополнительных факторов Длительности заклинания). После чего связь становится "Глубокой".

Если действие этого заклинания заканчивается в тот момент, когда маг находится в реальности, созданной с его помощью, то маг оказывается в том же месте, откуда он попал в собственное пространство. Маг и все что находится в месте его появления должно совершить проверки на нокдаун (см. "Нокдаун" на стр. ____ World of Darkness Rulebook). Если маг использует заклинание "Хранение" (см. ниже) чтобы поместить предметы в "место", то после того как это пространство исчезнет, предметы вернутся туда, откуда их закидывал в это "место" маг, и ему придется совершить путешествие по тем местам, чтобы вновь вернуть себе эти предметы, если их, конечно, никто не заберет раньше.

Выученное заклинание (Свободный Совет): Непространство

Дайсы: Ловкость + Расследование + Пространство

Некоторые маги Свободного Совета используют "место" которое создается этим заклинанием чтобы спрятаться или просто ненадолго уйти от суеты мира. Маги Мистериума используют свой вариант этого заклинания (Самообладание + Расследование + Пространство) чтобы получить тихое и спокойное место, где они могут нормально медитировать и предаться размышлениям.

Портальный Ключ (Пространство ••••)

Маг наделяет портал (см. Портал на стр. ____) который он создал некоторым вариантом активатора (определенное слово или фраза, определенный жест или даже просто что-то характерное только для определенных существ - рыжие волосы или член семьи мага). Таким образом, портал работает только для тех, активирует его, проходя по параметрам или зная тайный жест, слово и тому подобное. Для всех остальных портал остается закрытым.

Маг может использовать это заклинание чтобы как определять кто именно может пройти через портал, так и определять тех, кто не сможет пройти через него.

Практика: Структурирование

Действие: Мгновенное

Длительность: Постоянное

Вид: Скрытый

Маназатраты: Нет

В отличии от обычных правил, маг может наложить это заклинание на уже существующий собственный портал или же комбинировать это заклинание с заклинанием портала.

Выученное заклинание (Серебряная Лестница): Настроить Вход

Дайсы: Решительность + Оккультизм + Пространство

Маги Серебряной Лестницы используют это заклинание как тогда, когда нужно создать портал, через который не смогли бы попасть нежелательные личности, так и тогда, когда бой проигран и нужно убегать, а противники сидящие на хвосте могут тоже нырнуть в портал, открываемый магом.

Хранение (Пространство ••••)

Маг может поместить предмет в его Карманную Реальность (см.выше) на хранение и достать его с помощью повторного колдовства этого заклинания.

Практика: Структурирование

Действие: Мгновенное

Длительность: Постоянное

Вид: Явное

Маназатраты: Нет

Целевой предмет не может превышать Размер Карманной Реальности. Карманная Реальность уже должна существовать или должна колдоваться в комбинации с этим заклинанием. Это заклинание носит постоянный характер, однако как только Карманная Реальность перестает существовать, предмет помещенный туда возвращается на то же самое место, откуда был отправлен в эту Карманную Реальность. Предмет и все что находится там, куда он попадает после исчезновения Карманной Реальности должны совершить проверку Нокдауна.

Выученное заклинание (Свободный Совет): Кладовка

Дайсы: Ловкость + Расследование + Пространство

Со временем маги Свободного Совета (да и остальных Орденов тоже) замечают, что их жилище стало свалкой всякого разного теоретически полезного хлама, который вроде и выбросить жалко, так как и пригодиться может, и новый уже складывать некуда. В этих случаях им на помощь приходит это заклинание, позволяющее хранить в их Карманной Реальности то, что не особо нужно на данный момент, или на оборот, то, что нужно спрятать так хорошо, чтобы никто не нашел. Маги Адамантиновой Стрелы в свою очередь используют это заклинание для создания тайного склада вооружения.

Суспензия (Пространство ••••)

С помощью этого заклинания маг может окупать живое существо или объект невидимыми пространственными нитями, делая его побег невозможным.

Практика: Структурирование

Действие: Мгновенное и состязательное; цель совершает бросок дайсов Самообладание + Гнозис рефлекторно

Длительность: Кратковременный (один ход)

Вид: Явное

Маназатраты: 1 Маны

Субъект помещается в некое подобие тюрьмы и не может самостоятельно покинуть ее пока не закончится срок действия заклинания или пока маг не освободит цель (или кто либо, кто разбирается в это не освободит цель).

С точки зрения цели заклинания, любое движение в любом направлении не приводит абсолютно ни к какому результату, цель все равно остается на месте. С точки зрения окружающих, видно что субъект старается двигаться, однако все равно стоит на месте. Не взирая на то, что субъект не может перемещаться, он все равно может использовать свою Защиту против атак, направленных на него как и в обычном порядке.

Это заклинание может быть наложено как непосредственно на цель (и тогда цель может сопротивляться, совершая рефлекторный бросок Самообладание + Гнозис), или может быть определена некая область, входя в которую все в ней остаются пока заклинание не оканчивается. Один успех определяет область равную 5 кубическим метрам, дополнительные успехи увеличивают область. Ловушка ориентированна только на то пространство, которое занимает. Если создать слишком маленькую ловушку, то предмет не сможет в ней удерживаться, если слишком большую - то в область ее действия могут попасть другие субъекты, что не очень хорошо.

В первый ход, когда субъект входит в зону действия заклинания, он может совершить соревновательный рефлекторный бросок Ловкость + Атлетика. Если субъект преуспевает, то может вырваться из области. Для этого, результат полученный при вышеуказанном броске должен превышать Эффективность заклинания. (Если целью является маг, вместо попытки вырваться, он может применить контрмагию).

Будучи уже пойманным в ловушку, субъект может постараться вырваться из нее с помощью продолжительного действия Ловкость + Атлетика, совершая броски каждый ход до накопления количества успехов, равного Эффективности заклинания + уровень Пространства заклинателя.

Следует помнить, что маг обладающий заклинанием "Телепортация" (см.ниже) может просто телепортироваться из области действия заклинания.

С помощью Таинств Смерти или Духа 2 уровня, в ловушку могут попасть также и Теневые существа типа приведение или духов соответственно. Если такие существа обладают способностью пройти через Барьер, то они могут просто уйти из области действия заклинания за Барьер (как и маг с заклинанием Таинства Духа 4 уровня "Дорожный Мастер").

Если использовать в этом заклинании Таинство Духа 3 уровня, то можно поймать существ даже из-за Барьера, что делает попытки бежать из области за Барьер бессмысленными.

На 4 уровне Таинства Пространства это заклинание можно колдовать с улучшенной Длительностью.

Выученное заклинание (Адамантиновая Стрела): Паук и Муха

Дайсы: Сообразительность + Расследование + Пространство

Также как паук раскидывает свою паутину, маги Адамантиновой Стрелы создают определенные области, куда заманивается противник для последующего уничтожения. Стражи Покрова также используют это заклинание чтобы ловить случайных свидетелей, пока они не сделали что-нибудь глупое.

Телепортация (Пространство ••••)

Маг может перемещаться в пространстве без необходимости двигаться и открывать портал. Это заклинание чрезвычайно полезно шпионам, курьерам и убийцам (да и вообще всем, кому срочно нужно куда то (или откуда-то) попасть). Также как и при открытии портала маг сначала с помощью заклинания Гадание осматривает место прибытия. Иногда на это нет времени и маг просто надеется что там, куда он попадет будет лучше, чем там, откуда он сбегает.

Практика: Структурирование

Действие: Мгновенное

Длительность: Постоянное

Вид: Явное

Маназатраты: 1 Маны

У мага должна быть симпатическая связь с местом прибытия. Чем слабее такая связь, тем больше штрафов накладывается на бросок дайсов (см. Симпатическая Связь на стр. ____). Местность, которую маг осматривает предварительно с помощью заклинания Гадание получает уровень симпатической связи равный "Известному" (штраф -4).

Маг может телепортировать себя, своего фамильяра (если он у мага есть), все что надето на маге и все что он несет (если это не что-то действительно огромное. В этом случае магу требуется ещё один дополнительный успех при колдовстве за каждые 3 уровня Размера переносимого).

Скомбинировав это заклинание с заклинанием Духа 4 уровня, оно может перенести заклинателя даже за Барьер.

Выученное заклинание (Мистериум): Червоточина

Дайсы: Интеллект + Оккультизм + Пространство

Иногда это заклинание используется для побега, а иногда для того, чтобы попасть в место, недоступное другим образом, в любом случае это заклинание один из самых простейших и быстрых способов перемещения.

Маги Серебряной Лестницы, которые не хотят тратить время на перемещение обычным образом используют свой вариант этого заклинания (Внушительность + Оккультизм + Пространство).

•••• Мастер Пространства

Я могут сделать небольшой дом практически безграничным, а короткую дорогу - бесконечной. Я могут сделать так, что другие люди также как и я смогут находиться сразу в нескольких местах одновременно. Я могут спрятать свое Святилище так, что его никто не сможет отыскать или же отправить своих врагов в такое путешествие, из которого нет возврата.

Пространственная Ось (Пространство •••••)

Маг совмещает несколько мест, позволяя им сосуществовать в одном и том же пространстве. Он может, к примеру, "нагромоздить" множество мест в одном пространстве, позволяя им существовать одновременно настолько долго, насколько маг пожелает (он может даже сделать такое совместное существование постоянным, если пожелает потратить ресурсы и время на это).

Пока такое сосуществование мест продолжается, места и вещи в них нормально не взаимодействуют друг с другом. То есть, лампа, кровать и чашка могут существовать в одном и том же моменте пространства не пересекаясь. Посторонний наблюдатель может решить что видит оптическую иллюзию, которая сбивает его восприятие. Ему кажется что и лампа и кровать и чашка находятся на одном и том же расстоянии от него, однако он ошибается. Маг может решить что предметы в разных местах могут взаимодействовать друг с другом по нормальным правилам, что практически всегда приводит к катастрофе (см. "Столкновение Миров" на стр. ____).

Практика: Созидание

Действие: Расширенное (требуемое число успехов = числу мест)

Длительность: Продолжительное (одна сцена)

Вид: Явное

Маназатраты: Нет

Один успех позволяет запарелелить одно место. Ориентация в таких сосуществующих местах может быть сильно затруднена, особенно когда нужно взять один из предметов, на месте которого находится ещё три других. Для того чтобы успешно ориентироваться в таком месте совершается

рефлекторный бросок Интеллект + Расследование чтобы получить возможность взаимодействовать именно с нужными предметами.

Естественно что такое пространство, "В стиле Эшера" вызывает у Спящих Неверие.

Заклинатель может использовать для увеличения Длительности этого заклинания улучшенные факторы Длительности (см.стр.____).

Выученное заклинание (Свободный Совет): Многокомнатный Особняк

Дайсы: Интеллект + Расследование + Пространство

Маги Свободного Совета иногда используют эту магию чтобы создать в своей небольшой однокомнатной квартире целый многокомнатный особняк, если они конечно согласны мириться с тем, что все это пространство будет наслаиваться друг на друга. Кроме того, это заклинание используется для хранения большого количества различных материалов и прочих предметов и они при этом занимают мало места.

Скрыть Пространство (Пространство •••••)

Существуют легенды, в которых места обитания магов были невидимы и недоступны для простых смертных, и только избранные могли увидеть их. Это заклинание позволяет магу также окружить нужную ему область несколькими слоями пространства, что практически исключит возможность проникновения внутрь нежелательных лиц.

Фактически, эффект этого заклинания таков, что целевое пространство находится в обычном мире лишь частично, и окружено множеством узлов пространственных преломлений таким образом, чтобы тот, кто все таки стремится попасть внутрь был вынужден совершать весьма странные движения с точки зрения постороннего наблюдателя. То есть, если логика подсказывает, что если идти вдоль берега реки ещё 10 минут, то выйдешь как раз к нужном месту, то скорее всего вы выйдете куда угодно, кроме того места куда стремитесь и придется возвращаться туда, откуда вы начали движение (если вообще найдете это место). Так что следует очень хорошо запоминать местность, из которой вы начали свое путешествие.

Практика: Созидание

Действие: Расширенное

Длительность: Продолжительное (одна сцена)

Вид: Скрытый

Маназатраты: Нет

Попытки найти скрытое этим заклинание место требуют продолжительных бросков Интеллект + Расследование или Выживание (смотря что выше), где требуемое число успехов равняется

Эффективности данного заклинания +1. Каждый бросок совершает через каждые 30 минут поиска. Любой провал возвращает ищущего в самое начало. Критическая неудача приводит к тому, что ищущий просто заблудился и для начала должен набрать такое же число успехов, которое он накопил до того момента, когда выбросил критическую неудачу, чтобы просто вернуться туда, откуда начинал свои поиски.

Персонаж с Преимуществом "Чувство Направления" может совершать бросок каждые 10 минут вместо 30 минут.

Заклинатель может использовать улучшенные факторы Длительности чтобы увеличить Длительность этого заклинания (см.стр. ____).

Выученное заклинание (Мистериум): Домик в Лесу

Дайсы: Интеллект + Расследование + Пространство

Маги Мистериума известны тем, что любят собирать странные, таинственные или даже опасные сокровища. С помощью этого заклинания маг может защитить свои сокровища от различных путешественников и даже от тех, кто целенаправленно их выискивает. Стражи также используют это заклинание, защищая необычные места и феномены от неподготовленных глаз.

Лабиринт (Пространство •••••)

Маг может изменять углы пространства. Прихожая может стать длиной несколько миль (не взирая на то, что весь размер дома не составляет больше сотни метров).

Практика: Созидание

Действие: Мгновенное

Длительность: Продолжительное (одна сцена)

Вид: Явное

Маназатраты: Нет

Простая пространственная дыра, делающая одно расстояние другим не несет в себе никаких штрафов, в то время как сложная дыра, в которой все дороги, не взирая на их направление ведут к одному и тому же месту может накладывать штраф -3 или больше на колдовство, в зависимости какая часть пространства подвергается изменениям.

С помощью этого заклинания маг может изменять пространство практически как угодно. К примеру, он может взять за аналог какой ни будь фильм ужасов, в котором все двери ведут в одну и ту же безжизненную пустыню. Может сделать так, что человек выйдя из дома в магазин, в который он ходил уже не один раз, и он вдруг понимает что идет в абсолютно другом направлении. Само собой разумеется, что такое заклинание относится к категории Явных и во многих случаях может привести к проблемам с психикой (практически всегда требуется совершить рефлексный бросок

Решительность + Самообладание чтобы не начать паниковать и не бежать в случайном направлении).

Выученное заклинание (Стражи Покрова): Расколотый Путь

Дайсы: Интеллект + Оккультизм + Пространство

Это заклинание предоставляет гарантии, что лишь самый упорный все таки доберётся до того, что хотели спрятать. Таким образом Стражи Покрова могут скрывать различные аномальные места от простых Спящих. Бесконечные, выматывающие дороги, тропы, петляющие как лента Мебиуса и постоянно возвращающие на начало пути и многое другое - все это может повредить психику и полностью отвратить Спящего от каких либо поисков в этом направлении.

Многочисленное Присутствие (Пространство •••• + Жизнь •••• или •••••; на выбор, Материя ••••• и/или Разум • или •••)

Точно также, как солнце, которое вроде бы является отдельным объектом, но может одновременно освещать половину земли, маг может одновременно находиться в разных местах физически. Он может наколоть дров и одновременно охранять свой дом, а может стать толпой, в которой все люди одинаковые.

Практика: Созидание

Действие: Мгновенное

Длительность: Продолжительное (одна сцена)

Вид: Явное

Маназатраты: Варьируются

Это заклинание является улучшенным вариантом заклинания "Совместное Размещение" (стр. ____). Версия этого заклинания с 4 уровнем Таинства Жизни создает несколько дубликатов (по 1 за каждый полученный успех) заклинателя. Дубликаты могут физически воздействовать на что либо, однако все они являются единым целым. Таким образом, если один из дубликатов получает урон, то его получают все сразу (сам заклинатель не получает этот урон, если атака, конечно, не была направлена именно на него). Если не добавлять 1 или 3 уровень Таинства Разума (для многозадачности), то все дубликаты делают точно тоже самое, что и заклинатель и их параметр Защиты распространяется на всех. То есть, если Защита используется одним из дубликатов, то штрафы к повторному применению Защиты распространяются на все дубликаты (но не на самого мага). Добавление многозадачности в это заклинание стоит 1 ед. Маны, вне зависимости от количества дубликатов.

С помощью 5 уровня Таинства Жизни, примененного вместе с этим заклинанием, маг может создавать отдельные клоны самого себя в разных местах (один клон за каждый полученный успех и каждый клон стоит 1 ед. Маны). У каждого клона собственные показатели Здоровья и Защиты.

Если маг хочет, чтобы экипировка, которой он пользуется (имеется в виду та, которая взаимодействует с окружающими, типа ножей или пистолетов) также скопировалась на дубликатов или клонов, маг должен использовать 5 уровень Таинства Материи (и по 1 очку Маны за каждый предмет). В этом случае, скопированные предметы получают все существующие характеристики оригинала.

Точно также, как и с заклинанием "Совместное Размещение", при использовании симпатической связи между клонами или дубликатами, используются самая слабая симпатическая связь для расчетов броска дайсов. (подробнее см. заклинание "Совместное Размещение").

Выученное заклинание (Адамантиновая Стрела): Прогулки с Солнцем

Дайсы: Интеллект + Оккультизм + Пространство

Маги Адамантиновой Стрелы с помощью этого заклинания становятся сами по себе целой армией, а маги Мистериума становятся сами себе целой исследовательской экспедицией.

Каменный Мешок (Пространство ••••• + Энергия •••, Разум ••••, Время ••••)

В большинстве случаев, чтобы сломать противника требуется сломать его психику. Некоторые маги предпочитают прямое ментальное вторжение, другие используют угрозы, третьи предпочитают старые добрые пытки. Магу с этим заклинанием нет нужды опускаться до такого варварства. Это заклинание помещает цель в некую закрытую область пространства, в которой она постоянно видит свои отражения, как в некоем сумасшедшем аттракционе кривых зеркал.

Видения, создаваемые с помощью обеих Таинств Энергии и Времени, показывают заключенному его же в различных состояниях: бешенство, голод, самоубийство и так далее. Не важно, куда цель убежит в этом пространстве - всегда и везде одно и то же. Жертва слышит собственный голос, собственный крик, она слышит собственные потаенные мысли и желания, возвращающиеся к ней эхом и извращенные пространством и временем. Мгновения, проведенные в этом пространстве кажутся днями, благодаря ложным мыслям и воспоминаниям. Естественно все это может с легкостью отвернуть жертву с пути Мудрости.

Практика: Созидание или Разрушение

Действие: Мгновенное и состязательное; цель совершает бросок дайсов Самообладание + Гнозис рефлексивно

Длительность: Продолжительное (одна сцена)

Вид: Явное

Маназатраты: 1 Маны

На протяжении Длительности этого заклинания, продолжительный бросок (с тем же количеством дайсов, как и при колдовстве данного заклинания) совершается заклинателем каждые 10 минут и является соревновательным с рефлексивным броском Самообладание + Гнозис жертвы. Если

количество успехов, полученные при таком броске заклинателем превышает результат жертвы, то за каждый превышающий успех, цель теряет одно очко Воли из за видений, которые сводят ее с ума. Если очки Воли жертвы падают до нуля, она начинает страдать от тяжелого расстройства (см.стр.____ World of Darkness Rulebook) и когда наконец вернется в обычное пространство-время, цель говорит невнятно и странно, жертва скручивается в позу эмбриона или кричит без остановки охрипшим голосом.

После того, как жертва вернулась из своего заключения, она исключительно правдиво отвечает на вопросы заклинателя.

Если же цель получила больший результат хотя бы при одном состязательном броске, она возвращается в обычную реальность. Жертва скорее всего будет дерганной и запуганной, но вполне дееспособной и адекватной.

Выученное заклинание (Мистериум): Ад из Множества Зеркал

Дайсы: Интеллект + Оккультизм + Пространство

Иногда это заклинание используется в бою, иногда в качестве наказания магами Мистериума, чья обида оказалась больше, чем подразумевалось. Некоторые маги Свободного Совета используют собственный вариант этого заклинания (Сообразительность + Оккультизм + Пространство) в попытках выведать секреты магии у тех, кто не хочет делиться ими самостоятельно.

Свернуть/Развернуть (Пространство ••••• + Жизнь ••, ••• или •••• или Материя ••)

Маг может сворачивать или разворачивать пространственные нити так, чтобы целевой объект стал меньше или больше.

Практика: Созидание

Действие: Мгновенное и состязательное; цель совершает бросок Выносливость + Гнозис рефлексивно

Длительность: Продолжительное (одна сцена)

Вид: Явное

Маназатраты: 1 Маны

Маг может увеличить или уменьшить Размер цели на одну единицу за каждый полученный при колдовстве успех, до минимума Размера 1 (при сворачивании) или увеличивать цель до максимума, равного Базовый Размер Цели + Уровень Гнозиса заклинателя. Спортивная машина может быть уменьшена до состояния игрушечной машинки (очень функциональной и реальной игрушечной машинки, которая тем не менее продолжает весить как настоящая).

Маги, которые будут использовать это заклинание должны учитывать окружающую среду. Так, к примеру с вышеуказанной игрушечной машинкой, если ее уменьшить, когда она будет находится в грязи, то она просто утонет, так как теперь весь ее вес будет приходиться на очень маленькую площадь (см. законы физики). Цель, Размер которой на оборот увеличивается, не начинает весить больше и сохраняет все свои характеристики, кроме размера.

Воздействие на базовые формы жизни требует 2 уровня Таинства Жизни. Для воздействия на средние формы жизни требуется Таинство Жизни 3 уровня, а для воздействия на людей - 4 уровень Таинства Жизни. Для воздействия на объект требуется 2 уровень Таинства Материи.

В связи с тем что одни существа быстрее чем другие, однако медленные существа могут двигаться быстрее из за своего большого размера, также изменения Размера влияют и на скорость изменяемого существа. Так, за изменение каждых двух пунктов Размера, скорость изменяется на 1 (+2 к Размеру = +1 к Скорости; -2 к Размеру = -1 к Скорости).

К примеру, стандартный Размер человека = 5. Если увеличить его до 7, то цель получает бонус к Скорости равный +1. Если уменьшить до 3, то цель получает штраф к Скорости -1.

Выученное заклинание (Серебряная Лестница): Размеры Пространства

Дайсы: Интеллект + Медицина (для живых существ) или Ремесло или Наука (для предметов) + Пространство

С помощью этого заклинания маги Серебряной Лестницы могут изменять размеры живых существ, предметов или даже мест. Так, маленькая стальная пластина может быть увеличена, чтобы служить щитом, а редкий артефакт может быть уменьшен для удобства транспортировки, хранения и охраны. В связи с тем, что данное заклинание очень полезно для любых сфер деятельности, его используют маги всех Орденов.

Столкновение Миров (Пространство •••••)

Маг может совместить несколько существ или объектов в одном и том же пространстве, а потом разрешить им взаимодействовать друг с другом. Как правило это приводит к разрушению взаимодействующих объектов или существ на молекулярном уровне или (для живых существ) как минимум приводит к тяжелым, калечащим повреждениям.

Практика: Разрушение

Действие: Мгновенное и состязательное; цель совершает бросок Выносливость + Гнозис рефлекторно

Длительность: Постоянное

Вид: Явное

Маназатраты: 1 Маны

Одно существо за каждый фактор цели может быть подвергнуто воздействию этого заклинания. Если хотя бы одно из совмещаемых существ проходит успешный состязательный бросок Сопротивления, ни одна из целей не получает повреждения.

Также, если существа все таки совмещаются, каждый успех при колдовстве этого заклинания наносит по 1 очку аггравированного урона. Как только цели начинают взаимодействовать друг с другом, они отталкиваются друг от друга (см. Нокдаун на стр. ____ World of Darkness Rulebook). Цели не сплавляются друг с другом.

Выученное заклинание (Адамантиновая Стрела): Разрушенные Образы

Дайсы: Решительность + Расследование + Пространство против Выносливость + Гнозис

Совместив и заставив взаимодействовать несколько своих врагов друг с другом, маги Адамантиновой Стрелы могут одним махом избавиться сразу от нескольких противников. Те кто переживает это столкновение будут ужасно искалечены. Большинство магов опасаются применять это заклинание, так как оно явно не идет на пользу Мудрости.

Разум

Сфера: Общение, галлюцинации, ментальные проекции, контроль разума, телепатия.

Этот Арканум используется для связи с Всеобщим Сознанием, объединяющим всех мыслящих существ: людей, животных, духов и все что способно любым образом различать себя и свое окружение. Это - Арканум мыслей, снов, эмоций, мотиваций, воспоминаний, природных инстинктов, сложного поведения и идей. Те, кто ищет мастерства в Разуме, срastaются с общностью мыслей, разделяемой всей разумной жизнью, обращают свою мистическую волю внутрь, где находят простую истину - все Сотворенное существует лишь в глазах наблюдателя.

Разум - это Арканум для тех, кто обладает широтой мышления, но не теряется в отстраненных теоретизированиях, кто стремится к цели, но сохраняет способность замечать окружение. Маги Арканума Разума предпочитают взаимодействовать, и не важно, будет ли это социальное взаимодействие или напряженный спор о богатстве и сложности внутренних переживаний. Удивительно малое число этих личностей предпочитают умственное физическому, основная масса - развивает хорошо сбалансированный подход к существованию. Среди них немало кажущихся полоумными аскетов, отрицающих нужды и желания своих "грубых приземленных форм".

Во всем разнообразии типов магов те, кто стремится изучать разум - наиболее склонны к радикальным изменениям по мере роста из понимания, к открытости для новых образов мысли, в буквальном смысле даже не вообразимых ими ранее.

Правящее Царство: Пандемониум

Явная/Скрытая пара Пространства/Разума - Правящие Арканы Пандемониума, места искупления душ, где грехи, совершенный ими в материальном мире, искупаются, чтобы душа могла вернуться в свою купель. Разум - эфемерное выражение этой пары.

• Новопосвященный Разума

Выйди за пределы и коснись Мирового Разума. Ты увидишь, что он отражает окружающих тебя и тебя самого. Можешь ли ты не чувствовать окружающий тебя поток сознания? Ты распознаешь отличительные свойства тренированного разума, способного пожать плоды силы сознания, и почувствуешь тех, кто тебя окружает. Ты станешь способен мыслить двумя разумами вместо одного.

Восприятие Ауры (Разум •)

Маг может определить ментальное и эмоциональное состояние мыслящего существа посредством чтения его ауры. Некоторые маги воспринимают ауры как цветовую палитру, тогда как другие описывают их в терминах музыкальных нот, запахов или вкусов или других не чувственных ощущений.

Практика: Прозрение

Действие: Мгновенное

Длительность: Концентрация

Вид: Скрытый

Маназатраты: Нет

Для деталей смотрите пояснения. Учтите, что это заклинание не позволяет магу определить природу цели. Для этого требуется заклинание "Идеальное Видение".

Выученное заклинание (Адамантиновая Стрела): Узнай Волка по Его Стойке

Дайсы: Сообразительность + Эмпатия + Разум

В природе большинство созданий выдают свое эмоциональное состояние в совокупности телесных жестов, выражениях лица и других физиологических деталях (таких как запах или выделение слюны). Люди научились подавлять многие из этих деталей ради "вежливого" общения, но маги Адамантиновой Стрелы могут видеть сквозь эти выдумки цивилизации и считывать истинные намерения цели. Чудотворцы Серебряной Лестницы так же известны разработкой этого

заклинания; возможность контролировать человека посредством понимания его эмоцией не должна быть недооцененной.

ТАБЛИЦА

Состояние* Цвет

Страх Оранжевый

Агрессия Пурпурный

Гнев Ярко-красный

Горечь Коричневый

Спокойствие Светло-голубой

Сочувствие Ярко-розовый

Сдержанность Бледно-лиловый

Подавленность Серый

Желание/Похоть Тёмно-красный

Недоверие Светло-зелёный

Зависть Тёмно-зелёный

Волнение Фиолетовый

Щедрость Розовый

Счастье Ярко-алый

Ненависть Чёрный

Идеалистичность Жёлтый

Невинность Белый

Влюблённость Ярко-голубой

Одержимость Ярко-зелёный

Грусть Серебристый

Одухотворённость Золотой

Подозрительность Тёмно-синий

Замешательство Пёстрый, стремительно изменяющийся цвет

Мечтательность Броские мерцающие цвета

Бешенство Быстро переливающиеся цвета

Сумасшествие Гипнотические завихрения

*Требуется заклинание Разума 1 уровня "Аурное Восприятие" для определения ментального или эмоционального состояния.

ТАБЛИЦА

Природа** Цвет

Пробужденный Бесчисленные блески в ауре

Спящий Слабая, мутная аура

Лунатик Мутная аура с проблесками

Не имеющий души Там где должна быть аура - пустота

Под Обетом Судьбы Темные извивающиеся полосы пересекающие ауру

Вампир Цвета ауры бледны

Оборотень Интенсивная, яркая аура

Призрак Испачканная, разорванная аура

Лич Черные вены в ауре

**Требуется заклинание Прайма 1 уровня "Высшее Зрение" для определения природы существа по его ауре.

Один Разум, Две Мысли (Разум •)

Это заклинание позволяет магу удерживать два самостоятельных и полностью независимых направления мысли в один и тот же момент, если только это не сопровождается тяжелыми физическими усилиями. Он создает параллельные процессы в своем сознательном разуме. Хотя он и не может делать что-либо, требующее непосредственной и интенсивной физической работы (к примеру, одновременно чинить компьютер и продумывать побудительную речь в одно и то же время), он может позволить себе одно из этих действий сопровождать минимальными физическими усилиями (к примеру, планирование речи и печать на клавиатуре заметки для местной газеты).

Практика: Непреодолимое

Действие: Мгновенное

Длительность: Продолжительное (одна сцена)

Вид: Скрытый

Маназатраты: Нет

Чудотворец может удерживать в своем разуме две мысли одновременно, что позволяет ему выполнять две ментальных задачи длительного действия (в противовес мгновенным действиям, и действиям, связанным с физическими усилиями) в один и тот же момент. Он может, к примеру, изучать оккультные случаи, сочиняя при этом стихотворение, но не может делать что-либо из этого одновременно с починкой автомобиля.

Выученное заклинание (Серебряная Лестница): Думать за Двоих

Дайсы: Сообразительность + Расследование + Разум

Лидеры думают не только за себя, но и за тех, кого почитают своими вассалами. Чудотворцы Серебряной Лестницы используют это заклинание для решения многих управленческих задач в ограниченный промежуток времени, коим они обычно и ограничены. Маги Мистериума так же иногда используют это же заклинание, особенно когда дело касается сложных вопросов необычайно туманных знаний.

Ощущение Сознания (Разум •)

Маг может определять присутствие разумов в материальном мире или ментальных проекций в состоянии Сумрака (Смотрите “Проекции Сознания”). Он знает, как определять присутствие психической активности, начиная от самой базовой (которой обладают простейшие представители животного мира) до самой сложной и развитой (могучие лорды мира духов, наиболее просветленные чудотворцы и тому подобное). Эти ощущения позволяют магу чувствовать присутствие иных мыслящих существ, и определять тип разума, которым эти существа мыслят. (Ощущения могут и не подсказать магу различия между разумом таракана и навозного жука, но определенно подскажут ему различия между разумом насекомого и рептилии). Маг определяет основной тип разума, который ощутил (призрак, бестелесное сознание или дух, к примеру), и подобные ощущения позволяют магу чувствовать слежку или наблюдение существа из иного измерения.

Практика: Познание

Действие: Мгновенное

Длительность: Продолжительное (одна сцена)

Вид: Скрытый

Маназатраты: Нет

Маг может почувствовать присутствие сознания в пределах зрительного диапазона. Успехи используются для преодоления любого сверхъестественного сокрытия, которым может обладать это сознание. Во время своей работы это заклинание создает вокруг мага “безопасную зону”, в которую никто не может войти без его ведома.

Выученное заклинание (Мистериум): Глаз Разума

Дайсы: Сообразительность + Эмпатия + Разум

Маги Мистериума используют это заклинание для определения присутствия иных мыслящих существ. Пробирающимся по древним руинам оно может открыть тысячи сознаний насекомых, тем самым указав на ловушку, или один высокоразвитый разум, что укажет на совсем иной тип стража. Некоторые Стражи Покрова так же используют это заклинание для обнаружения неожиданных свидетелей, что позволяет им быстрее принимать меры по сокрытию любого потенциального прорыва покровов.

Третий Глаз (Разум •)

Маг получает Взор Мага (смотрите “Взор Мага”). Он чувствует применение поблизости от него необычных ментальных способностей, таких как телепатия, психометрия, электростатическая фильтрация, ощущая колебания, оставленные выдающимися мыслительными усилиями. Маг может так же изучать резонанс, определяя его эмоциональные и психические свойства: конкретные нюансы воли, сознания или иного проявления разумности того, кто этот резонанс создал. Он может чувствовать ментальные процессы, которые вылились в создание резонанса (такие как сильное эмоциональное состояние или мощное усилие воли), определяя контекст и причины резонанса.

Практика: Прозрение

Действие: Мгновенное

Длительность: Продолжительное (одна сцена)

Вид: Скрытый

Маназатраты: Нет

Смотрите “Резонанс” для правил изучения магии с помощью этого заклинания.

Выученное заклинание (Стражи Покрова): Чешуйки Мысли

Дайсы: Сообразительность + Эмпатия + Разум

Возможно один из самых полезных инструментов для изучения резонанса, доступный Стражам, это заклинание позволяет этим чудотворцам определять мыслительные процессы и скрытые причины, что ближе продвигает их к нужной цели. Маги Свободного Совета так же наслаждаются

использованием похожей магии (Внушительность + Эмпатия + Разум), ныряя в отзвуки сознания для лучшего понимания потаенных факторов, лежащих за изменениями самого облика магии.

•• Новичок Разума

Говорить с сердцами и разумами других. Контролировать мысли и действия простых земных существ: насекомых, рептилий и им подобных. Защищать свое сознание, свои секреты и даже свою физическую форму. Вот дары, отныне открытые твоему взору.

Изменение Ауры (Разум ••)

Маг может изменять собственную ауру. Он может создать отражение любого ментального и эмоционального состояния по своему желанию (он не изменяет само ментальное или эмоциональное состояние, но лишь их отражения в ауре). Тем не менее, он не может изменить свою природу для того, чтобы казаться кем-либо, кем на самом деле не является (он не может принять на себя ауру Спящего или вампира).

Практика: Скрытие

Действие: Мгновенное

Длительность: Продолжительное (одна сцена)

Вид: Скрытый

Маназатраты: Нет

Смотрите “Маркеры Ауры”. Если колдуется совместно с Прайм 2, это заклинание позволяет так же изменить и природу ауры мага, как и в заклинании “Трансформация Ауры”. Это заклинание не может быть определено заклинанием Взора Мага “Третий Глаз” или “Идеальное Видение” большего потенциала. Даже если это заклинание обнаружено, истинное ментальное или эмоциональное состояние мага может быть определено лишь превосходством Потенциала этого заклинания с помощью заклинания, направленного на чтение ментального состояния ауры, такого как “Восприятие Ауры”, если только измененная аура не будет развеяна.

Выученное заклинание (Стражи Покрова): Облачение во Внутреннюю Маску

Дайсы: Манипулирование + Обман + Разум

Возможно, наиболее часто используемое Стражами для сокрытия истинных намерений, это заклинание тем не менее имеет множество вариаций. Чудотворцы Серебряной Лестницы иногда используют ее вариант (Самообладание + Обман + Разум) для сокрытия своих истинных чувств.

Контроль Зверя (Разум ••)

Маг манипулирует разумом простейших (рептилий, насекомых, рыб или беспозвоночных), осуществляя над ними базовый телепатический контроль. Он может склонить подобных существ к исполнению своих команд в любой степени, если только эти существа способны воспринять то, что от них требуется. Эти команды не могут быть полностью чужды существу (к примеру, команда муравьям маршировать в огонь или морской рыбе среднего размера - выпрыгнуть на сушу). В остальных случаях команды мага добросовестно исполняются.

Практика: Управление

Действие: Мгновенное и состязательное; цель рефлекторно совершает бросок Решительности

Длительность: Продолжительное (одна сцена)

Вид: Скрытый

Маназатраты: Нет

Животное может получить приказ на выполнение одного действия за каждый набранный успех. Это может быть что-то на подобии "плыви туда" или "стой" или "съешь эту еду". С двумя успехами это может быть "найди крысу и убей ее", и с тремя успехами команда может быть похожа на "укуси того парня, вытащи у него из кармана записную книжку и принеси ее мне". Задача может включать серию действий, если каждое из действий - простое и прямолинейное. Эффект длится до тех пор, пока команда не будет выполнена или до конца сцены.

Выученное заклинание (Серебряная Лестница): Узурпация Младшей Короны

Дайсы: Внушительность + Знание Животных + Разум против Решительности

Некоторые маги Лестницы наслаждаются использованием этого заклинания в качестве средства поддержания в доме порядка. Они изгоняют нежелательных насекомых и иных вредителей, и могут приказывать опасным простейшим (таким как акула или аллигатор) служить им в качестве домашних животных или стражи. Ни один орден не оспаривает полезность этого заклинания.

Эмоциональный Порыв (Разум ••)

Маг может проецировать эмоции. Эти чувства - скорее намеки, чем утверждения, хотя и могут быть чрезвычайно эффективны в конкретной ситуации и с конкретным человеком. (Заставить кого-то, находящегося в ветхом старом доме, испытывать грусть, логично и вероятно будет воспринято естественным образом, в то время как принуждение кого либо испытывать садистскую радость на похоронах своего же брата почти наверняка вызовет у цели вопросы об источнике подобных эмоций).

Практика: Управление

Действие: Мгновенное и состязательное; цель совершает бросок дайсов Самообладание + Гнозис рефлексивно

Длительность: Продолжительное (одна сцена)

Вид: Скрытый

Маназатраты: Нет

Если цель - маг с по крайней мере одной точкой Разума, он может почувствовать, что им манипулируют, с помощью своего Шестого Чувства. Для распознавания манипуляций собственными эмоциями делается рефлексивный бросок Сообразительность + Самообладание. Он не будет знать никаких деталей, если не наколдует магию (такую как "Третий Глаз") для изучения подробностей. Многие маги реагируют на подобное созданием "Ментального Щита", описанного ниже.

Выученное заклинание (Мистериум): Власть над Сердцем

Дайсы: Манипулирование + Эмпатия + Разум против Самообладание + Гнозис

Грубая демонстрация силы не всегда необходима или уместна. Маги Мистериума часто обходятся простым эмоциональным внушением. Стражи Покрова так же используют подобную магию (Сообразительность + Эмпатия + Разум) для аккуратного отвлечения несведущих от секретов, которые они не готовы познать.

Первое Впечатление (Разум ••)

Иногда Вы чувствуете, что знаете, доверяете человеку, что он обязательно станет вашим другом. Маг с этим заклинанием может создавать такие ощущения вне зависимости от их истинности или ложности. Этот тип спонтанной связи может заставить выбранного человека лучше чувствовать себя в присутствии мага и может помочь в создании дружбы, интрижки или даже простой аферы.

Практика: Управление

Действие: Мгновенное

Длительность: Продолжительное (одна сцена)

Вид: Скрытый

Маназатраты: Нет

Каждый успех добавляет одну кость к набору костей первого основанного на Социальных Атрибутах броска, сделанного магом в отношении впервые встреченного человека. Результат первого впечатления обычно накладывает отпечаток на все остальные взаимодействия этого человека с магом.

Выученное заклинание (Свободный Совет): Лицо Которому Можно Доверять

Дайсы: Внушительность + Социальные навыки + Разум

Полезно чем-либо подкрепить свой шарм, но шарм сам по себе не даст нужного результата, будучи бесцельно растраченными. Маги Совета используют это заклинание для установления тона взаимоотношений с другими. Члены Серебряной Лестницы так же известны использованием этой же магии, не видя ничего дурного в этом маленьком жульничестве.

Инкогнито (Разум ••)

Не смотря на название заклинания, маг не забывается теми, кто видел его рядом или говорил с ним. Вместо этого, они не видят в нем ничего особенного, и поэтому с легкостью забывают его так же, как и любого другого человека. На улице на него обращают внимание не больше, чем на любого другого Спящего, и быстро забывают о том, что вообще его видели.

Практика: Скрытие

Действие: Мгновенное

Длительность: Продолжительное (одна сцена)

Вид: Скрытый

Маназатраты: Нет

Каждый успех добавляется к сложности замечания или запоминания мага. Учтите, что любые грубо привлекающие внимание действия автоматически разрушают тонкое сокрытие этого заклинания.

Заклинание влияет на каждого, кто видит мага. Ему не требуются дополнительные факторы Цели для воздействия на более чем одного человека. Те, кто обладает какой-либо формой ментальной защитой (такой, как "Ментальный Щит", описанный ниже), участвуют в рефлекторном состязательном броске Гнозис + Разум при первой встрече с заклинателем. Если успехи броска равны или превышают Потенциал заклинания "Инкогнито", наблюдатель запоминает мага обычным образом.

Выученное заклинание (Стражи Покрова): Вечный Незнакомец

Дайсы: Сообразительность + Обман + Разум

Страж, применяющий это заклинание, является незнакомцем везде, где бы не оказался, если не привлекает к себе повышенного внимания. Окружающие занимаются своими делами, не обращая внимания на его перемещения.

Дыра в Памяти (Разум ••)

Посредством дробления своего разума маг может сделать так, что даже он сам не будет помнить определенные мысли, спрятанные в глубинах его разума (временно или постоянно), что позволит ему убедительно лгать даже под полиграфом или телепатической проверкой.

Практика: Скрытие

Действие: Мгновенное

Длительность: Продолжительное (одна сцена)

Вид: Скрытый

Маназатраты: Нет

Маг разделяет части своего сознания, вычитая одну кость за каждый успех из чужих наборов костей на бросках определения лжи. Другими словами, он может решить скрыть тот факт, что он убил члена своего кабала, спрятав свои воспоминания об этом событии, но не может единомоментно спрятать все известные ему факты.

Выученное заклинание (Свободный Совет): Бастионы Мысли

Дайсы: Самообладание + Оккультизм + Разум

Развитие магической науки - не всегда честное занятие. Члены Свободного Совета используют это заклинание для нечестных дел, в которых им время от времени приходится участвовать.

Ментальный Щит (Разум ••)

Маг может воздвигнуть ментальный щит для самозащиты. Он может защитить свои мысли, ограждая их от внимания окружающих. Это может означать сокрытие своего разума от любого типа наблюдения, простое закрытие своих мыслей от чтения или даже сокрытие определённых мыслей.

Практика: Экранирование

Действие: Мгновенное

Длительность: Продолжительное (одна сцена)

Вид: Скрытый

Маназатраты: Нет

Маг вычитает одну кость за каждую точку, которой он обладает в Аркануме Разума, из всех направленных на него заклинаний или сверхъестественных сил, позволяющих ментальный контроль, обнаружение или воздействие. Потратив одну Ману можно увеличить Длительность этого заклинания до одного дня. Большинство магов колдуют подобные охранные заклинания в начале дня как часть своих утренних ритуалов. Успехи используются в боевых попытках развеять щит. Помимо того Ментальный Щит помогает заклинателю видеть сквозь ментальные иллюзии, такие как "Обман Чувств" или "Самозванец". При первом столкновении с этими заклинаниями маг может увидеть сквозь иллюзии с помощью рефлекторного и состязательного броска Гнозис + Разум. Это заклинание может колдоваться в любой момент хода, даже если Инициатива заклинателя заставляет его действовать после нападающего. В таком случае это подобно уклонению (смотрите с. ____ Книги Правил Мира Тьмы)

Выученное заклинание (Адамантиновая Стрела): Стальной Разум

Дайсы: Решительность + Окультизм + Разум

Маги Адамантиновой Стрелы любят психическую защиту, предоставляемую этой магией. Маги Серебряной Лестницы так же ценят это заклинание за то, что оно позволяет быть уверенными, что ни один соперник не превзойдет их в восприятии мистического.

Обман Чувств (Разум ••)

Волеборец может защитить себя от вреда, манипулируя восприятиями других и убеждая их в том, что он немного смещен относительно реального положения, к примеру заставляя нападающего мгновенно поверить в то, что маг стоит на пол-шага левее. Или заклинатель может проецировать незаметное, но сильное влияние, заставляющее врагов замешкаться в критический момент и останавливать удары. Фатальный выстрел в грудь может быть обращен в царапину, или ужасающий удар в ногу может обернуться просто болезненным ударом, не повредившим функциональность ноги. Подобная магия не помогает справляться с атаками по площади (таких, как взрывы) или независящих от кажущегося местоположения мага (таких, как падения с высоты).

Практика: Экранирование

Действие: Мгновенное

Длительность: Продолжительное (одна сцена)

Вид: Скрытый

Маназатраты: Нет

Маг получает один пункт брони за каждую свою точку в Аркануме Разума. Потратив один пункт Маны, Длительность можно увеличить до одного дня. Многие маги колдуют подобные охранные

заклинания в начале дня как часть своих утренних ритуалов. Успехи используются в боевых попытках развеять щит.

Учтите, что эта магическая броня применяется против попыток схватить заклинателя (и его Защита, и его броня от Обмана Чувств вычитаются из набора кубов того, кто пытается схватить мага), но не защищает против попыток оппонента пересилить и/или причинить урон после того, как ему удалось схватить мага.

Побочным эффектом этого заклинания является того, что атакующий, защищенный заклинанием "Ментальный Щит", может видеть сквозь иллюзии Обмана Чувств с помощью рефлекторного и состязательного броска Гнозис + Разум. Если успехи броска равны или превышают успехи заклинания Обмана Чувств, атакующий будет игнорировать броню от Обмана Чувств.

Выученное заклинание (Адамантиновая Стрела): Шепчущий Щит

Дайсы: Манипулирование + Скрытность + Разум

Это заклинание защищает мага Стрелы с помощью набора галлюцинаций и внушений. Собирающиеся атаковать становятся неуверенными в своих чувствах и даже в своих намерениях.

Раскрытие Незрячего Глаза (Разум ••)

Как и в заклинании Разума 1 "Третий Глаз", за тем исключением, что маг колдует его на другого мага или даже иное сверхъестественное существо, такое как призрак или оборотень. Если заклинание колдуется на Спящего, оно незамедлительно вызывает Неверие, даже если его Длительность - меньше одной сцены.

Практика: Прозрение

Действие: Мгновенное

Длительность: Продолжительное (одна сцена)

Вид: Скрытый

Маназатраты: Нет

Если цель не желает этого, она может сопротивляться рефлекторным и состязательным броском Решительность + Гнозис.

Выученное заклинание (Серебряная Лестница): Смотри Моими Глазами

Дайсы: Внушительность + Убеждение + Разум

Может быть сложным вдохновить кого-либо следовать чужому плану, если ему не хватает понимания его деталей. Маги Серебряной Лестницы используют это заклинание для раскрытия другим деталей ситуации, позволяя им понимать, что замысел мага - наилучшее решение. Стражи Покрова открывают это необычное восприятие перед другими (Сообразительность + Убеждение + Разум) для того, что все могли действовать эффективно в деле защиты неприкосновенности Тайн.

Голос Издалека (Разум ••)

Маг может осуществить ограниченную телепатическую проекцию. Эта ментальная связь не несет в себе сверхъестественных внушений, и реципиент понимает, что это - не его собственные мысли, если только не страдает ментальными расстройствами или не верит в голоса. Подобная связь может служить носителем эмпатической проекции (смотрите "Эмоциональный Порыв").

Практика: Управление

Действие: Мгновенное; вычесть Решительность цели

Длительность: Кратковременный (один ход)

Вид: Скрытый

Маназатраты: Нет

Маг может проецировать одно слово за успех. Если цель осведомлена и согласна на воздействие, ее Решительность не вычитается из набора костей заклинателя.

Выученное заклинание (Мистериум): Слова на Ветру

Дайсы: Манипулирование + Экспрессия + Разум – Решительность

Есть времена, когда обыденная связь неудобна или даже опасна, но члены Мистериума должны получить весточку от товарищей, будь это "Помоги!" или "Пригнись!". Точно так же, психическое утверждение "Оно - здесь!", может быть результатом месяцев исследований и вопросов. В бою маги Стрелы используют свой вариант этой магии (Внушительность + Экспрессия + Разум) для связи.

••• Последователь Разума

Освободи себя и погрузись в глубины сознания. Слушай мысли окружающих и слышь правду в их словах, не обращая внимания на язык, на котором они говорят. Защити чужое сознание от вреда или обнаружения, или нанеси ему вред ударом по самой его психике. Укрепи свои мысли и способности. Раздели свой разум еще больше, не теряя сосредоточенности и ясности. Будь повелителем своего воображения вне зависимости от своего сна или бодрствования.

Усиление Разума (Разум •••)

Маг может поднять один из своих Ментальных или Социальных Атрибутов.

Практика: Совершенствование

Действие: Мгновенное

Длительность: Продолжительное (одна сцена)

Вид: Скрытый

Маназатраты: 1 Маны

Один Ментальный или Социальный Атрибут может быть поднят на одну точку за каждый успех вплоть до максимума, равного количеству точек в Аркануме Разума заклинателя. К примеру, если маг обладает Интеллектом 3 и Разумом 3, и набирает на этом заклинании три успеха для повышения своего Интеллекта, этот показатель поднимается до шести точек на период Длительности заклинания. Если набираются четыре успеха, он все равно может поднять свой Интеллект лишь на три точки, так как обладает Разумом 3.

Поднятие Решительности и/или Самообладания так же повышает точки Силы Воли, но эти дополнительные точки не предоставляют пунктов Силы Воли. Усиление поднимает вместимость Силы Воли, но не текущий запас пунктов. По мимо того, Сила Воли цели не может превышать 10 точек, вне зависимости от величины Решительности и/или Самообладания, достигнутой с помощью этого заклинания.

Пример: Аретуза использует Усиление Разума для поднятия своей Решительности. Она получает два успеха на колдовстве, добавляя две точки с своей Решительности. Это так же добавляет ей две точки к ее Силе Воле. Тем не менее она не получает два дополнительных пункта Силы Воли.

Учтите, что одно и то же заклинание, склдованное для повышения разных Ментальных или Социальных Атрибутов не будет складываться - эффект будет иметь лишь заклинание с наибольшим Потенциалом. К примеру, если маг повышает свой Интеллект на две точки, а затем колдует заклинание, повышающее его Решительность на одну точку, действовать будет лишь первое заклинание, так как оно обладает наибольшим Потенциалом. (С заклинанием Разума 4 "Идеальное Усиление" маг сможет распределять успехи среди разных Ментальных и Социальных Атрибутов).

Выученное заклинание (Стражи Покрова): Освещение Внутреннего Храма

Дайсы: Решительность + Образование + Разум

Стражи нуждаются в том, чтобы быть гениальными, напористыми и убедительными. Подобные достоинства во всех областях у одного человека встречаются не часто. Тем не менее, Стражи иногда должны быть еще более гениальны, напористы и убедительны, чем любое обычное человеческое существо вообще может быть. Это заклинание позволяет этим чудотворцам становиться Энштейнами, бросая вызов обладателям даже самого выдающегося Интеллекта.

Сокрытие Ауры (Разум •••)

Маг изменяет ауру другого человека так же, как делает для себя с "Изменением Ауры". На самом деле он не меняет эмоциональное состояние человека, а лишь внешний вид его ауры.

Практика: Управление

Действие: Мгновенное

Длительность: Продолжительное (одна сцена)

Вид: Скрытый

Маназатраты: Нет

Цель может сопротивляться заклинанию рефлекторным броском Самообладание + Гнозис.

Выученное заклинание (Мистериум): Дар Масок

Дайсы: Манипулирование + Обман + Разум

Скрывать свое эмоциональное состояние - хорошо и полезно, но проработанный план может разлететься на части если хотя бы один конспиратор выкажет свои истинные чувства. В такой ситуации чудотворцы Мистериума используют это заклинание для сокрытия аур своих

компаньонов. И наоборот, Стражи Покрова используют это заклинание для изменения чужой ауры для того, чтобы пустить ложный след, уводящий прочь от Тайн.

Высший Контроль Зверя (Разум •••)

Маг может манипулировать средним разумом (существами вплоть до, но не включая, приматов, китообразных и головоногих). Он может осуществлять контроль большинства животных, принуждая этих существ к выполнению желаемых им действий, до тех пор, пока эти действия не чужды этим существам.

Практика: Управление

Действие: Мгновенное и состязательное; цель рефлекторно совершает бросок Решительности

Длительность: Продолжительное (одна сцена)

Вид: Скрытый

Маназатраты: Нет

Это заклинание работает так же, как и "Контроль Зверя", за тем исключением, что команды можно отдавать и средне разумным существам. Эффект длится до тех пор, пока поставленная задача не будет выполнена, или до конца сцены.

Выученное заклинание (Адамантиновая Стрела): Путь Клыка и Когтя

Дайсы: Внушительность + Знание Животных + Разум против Решительности

Человеческие союзники, Пробужденные или нет, могут быть полезными, но иногда - недостаточно для поставленной задачи. Крыса может проскользнуть между стенами домов куда проще, чем любой человек, и крайне редко человеческое существо может влиять на окружающих так же, как разъяренный взрослый медведь гризли. Маги Серебряной Лестницы используют ту же магию для контроля действий и дорогих домашних животных, и менее ценных животных прислужников.

Самозванец (Разум •••)

Маг может затуманить восприятие человека так, что тот примет заклинателя за кого-либо другого. Фальшивый образ мага может копировать реального человека или выдуманную личность, специально созданную под себя.

Практика: Плетение

Действие: Мгновенное и состязательное; цель совершает бросок дайсов Самообладание + Гнозис рефлেকторно

Длительность: Продолжительное (одна сцена)

Вид: Скрытый

Маназатраты: Нет

Каждый успех делает фальшивый образ реальным для одного из чувств: зрения, слуха, осязания, и т.д. К примеру, с одним успехом маг может заставить цель поверить в то, что он выглядит как женщина (или мужчина), в то время как с двумя он может еще и изменить свой голос.

Для убедительных действий от лица фальшивого образа время от времени может требоваться бросок Манипулирование + Экспрессия или Обман. Если бросок проваливается, или цель становится подозрительной (возможно из-за совершения заклинателем подозрительных действий), целью может быть сделан рефлেকторный бросок Интеллект + Расследование для того, чтобы понять, что происходит что-то неправильное.

Учтите, что это заклинание не может эмулировать преимущества Достоинства Потрясающей Внешности. Заклинатель может выглядеть точно так же, как кто-то с этим Достоинством, но если он не использует иное заклинание Разума для получения бонусов на Социальные броски, ему будет недоставать шарма копируемой персоны. Цель, обладающая какой-либо формой сверхъестественной ментальной защиты (такой как "Ментальный Щит"), при первой встрече с заклинателем должна сделать рефлекторный и состязательный бросок Гнозис + Разум. Если успехи броска равны или превышают заклинательные успехи, цель понимает фальшивость образа.

Выученное заклинание (Стражи Покрова): Маска Соответствия

Дайсы: Интеллект + Обман + Разум против Самообладание + Гнозис

Стражи часто используют это заклинание для изображения бюрократов и администраторов тех мест, где авторитет этих масок поможет им получить доступ к искомым файлам и данным.

Ментальная Стена (Разум •••)

Маг воздвигает ментальный щит для другого человека так же, как и в заклинании "Ментальный Щит"

Практика: Экранирование

Действие: Мгновенное

Длительность: Продолжительное (одна сцена)

Вид: Скрытый

Маназатраты: Нет

Выученное заклинание (Стражи Покрова): Возведение Стены Мыслей

Дайсы: Внушительность + Оккультизм + Разум

Спутники Стражей иногда должны быть защищены от опасного влияния, и Спящие (или иные, коим следует оставаться в неведении о мире Пробужденных) могут оставаться несведущими, если только защитить их от чуждого влияния на их сознания.

Многозадачность (Разум •••)

Маг настраивается на сложную многозадачность.

Практика: Плетение

Действие: Мгновенное

Длительность: Продолжительное (одна сцена)

Вид: Скрытый

Маназатраты: Нет

Маг может одновременно выполнять три ментальных длительных действия или два ментальных мгновенных действия. Учтите, что ни одно из этих действий не может быть колдовством, так как оно - нечто большее, чем усилие разума. Так же смотрите заклинание Разума 1 "Один Разум, Две Мысли".

Выученное заклинание (Серебряная Лестница): Один Рот, Много Голосов

Дайсы: Интеллект + Образование + Разум

Осуществление контроля над своим сознанием - один из многих шагов на пути к истинному контролю своего окружения. Маги Серебряной Лестницы используют это заклинание для продумывания многих мыслей за один раз, превосходя менее одаренных людей и справляясь с находчивыми соперниками. Стражи Покрова так же любят это заклинание, так как оно позволяет

им лучше анализировать сложные ситуации до того, как те приведут к разрушающим последствиям, или для спасения от этих последствий.

Психическая Атака (Разум •••)

Маг может осуществлять жестокую психическую атаку, причиняя психические раны, которые трансформируются в телесный урон на подобии перегорания нейронов и мышечных спазмов.

Практика: Столкновение

Действие: Мгновенное; вычьсть Решительность цели

Длительность: Постоянное

Вид: Скрытый

Маназатраты: Нет

Успехи причиняют оглушающий урон в соотношении один к одному.

Это заклинание так же действует на вампиров, несмотря на то что их мозг функционирует отличным от живых существ образом; их разумы все равно восприимчивы к Аркануму Разума.

Выученное заклинание (Адамантиновая Стрела): Психо-Дротик

Дайсы: Решительность + Запугивание + Разум – Решительность

Есть те, кто считает Адамантиновую Стрелу простой бандой дуболомов, применяющих вульгарную магию во имя мира. Многие маги этого ордена сохраняют эти иллюзии, не говоря о заклинаниях, подобных этому. Часто принимаемая за приступ или неврологическое заболевание, эта магия является ценным оружием в арсенале Стрелы. По факту она настолько полезна и незаметна, что в той или иной форме она используется большинством сведущих в Аркануме Разума магов.

Сон по Необходимости (Разум •••)

Маг может контролировать свои циклы сна и сами сны. Он может колдовать это заклинание для регулирования своих циклов сна и спать так много или так мало, как только пожелает (хотя могут проявиться негативные физиологические последствия избытка или недостатка сна, если только для компенсации радикально измененных узоров не будет использован Арканум Жизни). Так же маг может контролировать появление сновидений и их содержание.

Практика: Плетение

Действие: Мгновенное

Длительность: Особая

Вид: Скрытый

Маназатраты: Нет

За каждый успех на этом заклинании маг получает автоматический успех в следующем броске для сохранения бодрствования после 24 часов без сна (то есть, бросок не нужно делать; он остается бодрствовать). Смотрите правила для "Переутомления" в Книге Правил Мира Тьмы. Он все еще получает штрафные кости за ослабленное состояние за каждый шести-часовой период. Помимо того, каждый заклинательный бросок так же расширяет на один максимальное число дней, которые маг может провести без сна, не теряя сознания.

Маг может вместо этого решить оставаться во сне на долгое время, на 24 часа за каждый успех. Во сне он может контролировать содержание своих снов. Каждый успех позволяет магу один бросок на ментальное действие, мгновенное или длительно, происходящее во сне. Он может к примеру написать речь, стихи или песню, разгадать головоломку или загадку так, будто бы он бодрствует. В случае длительных действий он сохраняет любые набранные успехи после пробуждения и может продолжать действие наяву, либо же дождаться следующего сна (если только он сколдует это заклинание перед следующим сном). Любые сверхъестественные попытки вторжения в его сны или навязывания конкретных снов (к примеру: заклинание "Сноходец") должны превосходить Потенциал этого заклинания.

Выученное заклинание (Серебряная Лестница): Пески Морфея

Дайсы: Самообладание + Оккультизм + Разум

Работа лидера никогда не бывает полностью выполнена. Чудотворец Серебряной Лестницы может использовать это заклинание для разработки планов даже во сне, создавая яркие и реалистичные сценарии в своих сновидениях, готовясь к сложностям возвышения в иерархии Пробужденных. Маги Свободного Совета так же используют эту магию, используя сны наяву и жесткий контроль сна для обдумывания сложностей своих жизней наяву.

Телепатия (Разум •••)

Это заклинание позволяет магу устанавливать прямой контакт разумов с другим разумным существом (обычно, но не всегда, человеком), общаться, обмениваться мыслями, образами и эмоциями свободным от нелепых ограничений физического общения способом. С некоторыми существами (развратными или особенно чуждыми духами, к примеру), это - не более чем пустое и раздражающее занятие для чего угодно, кроме самых простых концептов. Идеи, образы и слова могут свободно перемещаться между магом и другим человеком.

Практика: Плетение

Действие: Мгновенное и состязательное; цель совершает бросок Решительность + Гнозис рефлекторно

Длительность: Кратковременный (один ход)

Вид: Скрытый

Маназатраты: Нет

Цель не может быть принуждена к каким либо конкретным действиям, хотя маг может использовать телепатическую связь для социального убеждения (или использования иных заклинаний, позволяющих психические команды). На этом уровне доступны лишь осознанные мысли. Для чтения подсознательных мыслей требуется Разум 4.

Длительность на этом уровне мимолетна. Дополнительные успехи увеличивают это время:

ТАБЛИЦА

Успехи Длительность

2 успеха 2 хода

3 успеха 3 хода

4 успеха 4 хода

5 успехов 5 ходов

С Разумом 4 маг может колдовать это заклинание с продленной Длительностью. С Разумом 5 он может использовать продвинутые факторы продленной Длительности.

Наделенные телепатическими способностями (полученными с помощью этого Арканума или из иных источников) могут почувствовать контакт разумов, инициированный в их непосредственной близости (если успехи на мгновенном броске Сообразительность + Оккультизм превзойдут Потенциал заклинания). Этот наблюдатель может попытаться "ворваться" в контакт (если обладает Разумом 3), для чего потребуется состязательный бросок Решительность + Самообладание против Потенциала заклинания.

Большее количество разумов может быть соединено путем добавления к колдовству факторов Цели, но двух-сторонняя коммуникация этим разумам доступна лишь с заклинателем. Чудотворец не служит "психическим распределителем". С Разумом 5 несколько разумов можно объединить в сеть. Эта сеть может наблюдаться или подвергаться вторжениям так же, как и обычная телепатия один-на-один.

Затрагивание этим заклинанием Спящего вызывает Неверие.

Выученное заклинание (Свободный Совет): Сообщество Сознаний

Дайсы: Сообразительность + Эмпатия + Разум против Решительность + Гнозис

Телепатия и иные "психические" феномены - основа современного оккультного знания. Маги Свободного Совета утверждают в этих идеях путем использования заклинаний, подобных этому.

Универсальный Язык (Разум •••)

Маг может перевести любую идею в/из любой языковой базы, основанной на корневой системе. Это заклинание работает для произнесенных слов, написанных слов, закодированных сигналов и концептов, должных существовать лишь в виде мыслей. Маг должен быть способен воспринять среду, в которой выражена идея (что значит - телепатия для чтения чужого разума, к примеру) и может быть ограничен в своих способностях выразить концепт, который он способен перевести (к примеру, пытаться рассказать что-то супер-интеллектуальной инсектоидной форме жизни без необходимых для разговора на их языке частей рта).

Практика: Плетение

Действие: Мгновенное

Длительность: Продолжительное (одна сцена)

Вид: Скрытый

Маназатраты: Нет

Если язык непонятный, странный или присутствуют сложные или недоступные пониманию мага понятия, то налагается штраф от -1 до -3.

Выученное заклинание (Мистериум): Вавилонский Камень

Дайсы: Интеллект + Образование + Разум

Маги Мистериума сводят все языки к их корневым концептам, идеалам, потенциально общим для всех форм общения всех мест, всех времен и всех сознаний. Таким образом они

расшифровывают мертвые языки, общаются с созданиями, никогда не представавшими перед взором человека и никогда не испытывают необходимости просить кого-либо перевести им содержание дорожного знака, находясь зарубежом. Взывая к Всеобщему Бессознательному чудотворцы Свободного Совета используют то же заклинание, черпая из идей, общих для всех разумов.

•••• Адепт Разума

Отныне проводник ты меж Собой и Остальными, прокладывая способный нити, что связывают все умы. Воспоминания, мечты, осознанные мысли и желания реальны для тебя, ты можешь их коснуться, ты можешь ими управлять. Способен ты смутить чужие чувства и там, где раньше мог нашептывать ты мысли, отныне можешь обратить ты разум против тела, не просто вред неся, а истинно уничтожая.

Усиление Чужого Разума (Разум ••••)

Маг может повисить один из Ментальных или Социальных Атрибутов другого человека так же, как и в заклинании Разума 3 "Усиление Разума".

Практика: Совершенствование

Действие: Мгновенное

Длительность: Продолжительное (одна сцена)

Вид: Явное

Маназатраты: 1 Маны

Цель может решить сопротивляться этому заклинанию рефлекторным броском Решительность + Гнозис. С Разумом 5 маг может распределять успехи среди разных Ментальных и Социальных Атрибутов так же, как делает это для себя с заклинанием Разума 4 "Идеальное Усиление".

Выученное заклинание (Серебряная Лестница): Идеальные Манеры

Дайсы: Решительность + Убеждение + Разум

Серебрянная Лестница ожидает от своих слуг и телохранителей работы на грани возможностей, будь то обнаружение вражеского проникновения (Сообразительность) или запугивание потенциальных нарушителей спокойствия (Экспрессия).

Одурманивание (Разум ••••)

Маг может понизить Ментальные или Социальные Атрибуты другого человека.

Практика: Разгадывание

Действие: Мгновенное; вычесть Самообладание цели

Длительность: Продолжительное (одна сцена)

Вид: Скрытый

Маназатраты: 1 Маны

Для начала маг должен схватить или коснуться цели с помощью Силы или Ловкости + Рукопашного боя - Защита цели. Если бросок успешен, маг может мгновенным действием колдовать это заклинание в свой следующий ход. (С Разумом 5 он может колдовать это заклинание в чувственном диапазоне как мгновенное действие. Ему потребуется Разум 6 для того, чтобы добавлять к заклинанию Пространство 2 для симпатического колдовства). Каждый успех вычитает одну точку из одного из Ментальных или Социальных Атрибутов цели, вплоть до минимального значения 1.

Максимальное значение, на которое может быть понижен Атрибут, равно точкам мага в Аркануме Разума. (Понижение Решительности или Самообладания так же понижает Силу Воли и Инициативу цели, а понижение Сообразительности может повлиять на его Защиту). Учтите, что то же заклинание, колдуемое для понижения иного Ментального или Социального Атрибута, не складывается с первым заклинанием - возымеет эффект лишь заклинание с наибольшим Потенциалом. К примеру, если маг понижает Интеллект цели на две точки, а затем колдует заклинание для понижения Сообразительности жертвы на одну точку, действовать будет лишь первое заклинание, так как оно обладает наибольшим Потенциалом.

Выученное заклинание (Серебряная Лестница): Уменьшение Мозга

Дайсы: Манипулирование + Убеждение + Разум

Маги Серебряной Лестницы часто знают, как понизить мыслительные способности или социальные навыки несогласных противников, превращая их в смущенных и заикающихся дурачков.

Проникновение в Банк Памяти (Разум)

Это заклинание дает заклинателю власть на тем, что определяет личность - памятью. Маг может добавить, изменить или удалить воспоминания цели так, как ему заблагорассудится. (Полезно, но не обязательно предварительно колдовать "Чтение Сокровенного"). Человек может забыть, где припарковал свою машину, то, что он любит клубничное мороженное, или почему на нем надета свадебная подвязка. Естественно, кратковременными или не сильно укоренившимися воспоминаниями манипулировать легче, чем долговременными или фундаментальными для данной личности, но практически любые воспоминания могут быть изменены согласно воле мага.

Практика: Структурирование

Действие: Мгновенное и состязательное; цель совершает бросок Решительность + Гнозис рефлекторно

Длительность: Продолжительное (одна сцена)

Вид: Скрытый

Маназатраты: Нет

Маг может получить штраф в зависимости от глубинности изменяемых воспоминаний:

ТАБЛИЦА

Штраф Воспоминания

Нет Чудотворец может манипулировать, уничтожать или создавать банальные воспоминания (заставить цель забыть, где та оставила деньги на обед или поверить в то, что немногим ранее мимо ее окна на работе проходил мужчина в яркой шляпе).

-1 Глубинные, но не жизненно важные воспоминания (к примеру, сделать любимым цветом цели красный вместо зеленого, заставить ее забыть о посещениях любимого ресторана, заставить ее поверить, что весь прошлый год в почтовой службе работал застенчивый и дружелюбный парнишка по имени Роджер).

-3 Изменение воспоминаний, меняющих жизнь человека (заставить цель забыть о том, что у нее есть 10-летний ребенок, заставить ее поверить в то, что до 17 лет она была полностью парализована ниже шеи, вложить воспоминания о то, что она провела два года в путешествиях по Юго-Западу Америки с Иисусом Христом).

-5 Практически полное уничтожение воспоминаний личности или полное изменение личности (заставить кого-то полностью забыть все о взаимодействиях с окружающими или поверить в то, что она - Жанна д'Арк)

КОНЕЦ ТАБЛИЦЫ

После окончания действия заклинания воспоминания возвращаются. В течении длительности заклинания психотерапия и гипноз могут помочь восстановить воспоминания жертвы. Каждый

успех на заклинательном броске накладывает -1 штраф на любые попытки восстановить память жертвы до нормального состояния (или повлиять на ложную или измененную память).

Цель нельзя заставить забыть о собственном Пробуждении (или о бытии в ином супернатуральном состоянии), так же как и о том, как использовать свои паранормальные способности. Эта часть личности слишком тесно переплетена с разумом и душой для того, чтобы ее изменить. Так же на этом уровне нельзя изменить Порок и Добродетель. Они - аспекты личности, а не продукт ее воспоминаний (смотрите "Психическое Перепрограммирование").

Если цель - маг с хотя бы одной точкой Разума, он может почувствовать ментальную атаку посредством своего Шестого Чувства. Рефлекторный бросок Сообразительность + Самообладание позволит ему почувствовать попытки изменить его воспоминания. Ничего другого о нападении он не узнает, если не использует магию (к примеру, "Третий Глаз") для изучения атаки. Большинство магов реагируют на подобное воздвижением "Ментального Щита". Присутствие этого заклинания на цели не может быть определено, если только его Потенциал не меньше Потенциала заклинания "Третьего Ока".

Выученное заклинание (Стражи Покрова): Изменяя Вчерашний День

Дайсы: Манипулирование + Обман + Разум против Решительность + Гнозис

Если это возможно, большинство Стражей предпочтет не причинять вреда в процессе своей работы. Это заклинание позволяет таким магам изменять воспоминания тех, кто видел то, что видеть не стоило. Чудотворцы Серебряной Лестницы так же используют это заклинание, на голом месте создавая дружеские отношения или неприязнь, за часы получая всю жизнь зарабатываемое доверие и выковыывая верных слуг из непримиримых врагов.

Ходящий-по-Грёзам (Разум ••••)

Маг может физически погрузиться в чужой сон. Это заклинание во многом напоминает "Психическую Проекцию", за тем исключением, что чудотворец погружается в грёзы спящего человека. Маг может использовать заклинания Разума находясь внутри этих снов для изменения "психического окружения" цели, контроля за комплексностью снов с такой детализацией, с какой пожелает.

Практика: Структурирование

Действие: Мгновенное и состязательное; цель совершает бросок дайсов Самообладание + Гнозис рефлекторно

Длительность: Продолжительное (одна сцена)

Вид: Скрытый

Маназатраты: Нет

Если маг пожелает, он может связать свои сны с чужими (добавляя дополнительные факторы Цели во время колдовства), что позволит им всем разделить один и тот же сон.

Выученное заклинание (Мистериум): Тропа Морфея

Дайсы: Манипулирование + Оккультизм + Разум против Самообладание + Гнозис

Маги Мистериума используют это заклинание для проникновения в тайны внутренних вселенных, поиска ответов среди чужих мыслей и мечтаний. Эти чудотворцы могут искать причину невроза, помогать человеку справляться со своими кошмарами или даже использовать чьи-либо сны как удобное место встречи для кабала. Стражи Покрова так же часто используют это заклинание, аккуратно изменяя сны тех, кто слишком близко подобрался к Тайне и направляя их по ложному следу, или вовсе вынуждая полностью забросить свои поиски.

Галлюцинации (Разум ••••)

Маг создает ложные чувственные ощущения - обман чувств.

Практика: Структурирование

Действие: Мгновенное и состязательное; цель совершает бросок Решительность + Гнозис рефлекторно

Длительность: Продолжительное (одна сцена)

Вид: Скрытый

Маназатраты: Нет

Эти галлюцинации воздействуют на одно из пяти чувств цели, плюс одно дополнительное чувство за каждый дополнительный успех. Галлюцинация может быть чем-угодно, что придет магу в голову, но лишь тем, что действительно можно почувствовать с помощью выбранных чувств. Женщина в черном платье, проходящая мимо и насвистывающая, непередаваемо плохой запах или отвратительный вкус или даже физическая боль. В случае тактильных ощущений, направленных на удержание или обездвиживание, к примеру - галлюцинации охранника, хватающего цель за плечо для того, что бы та не вошла в комнату, набором костей для "физических" целей галлюцинации будет выступать Гнозис заклинателя.

Конечно же, галлюцинация на самом деле не хватает цель физически. Это просто убедительная иллюзия, заставляющая цель думать, что охранник дотронулся до нее и схватил за плечо.

Заклинатель должен либо наделить иллюзию конкретными "запрограммированными" действиями, либо каждый ход сохранять концентрацию, заставляя иллюзию действовать в соответствии с собственной волей. Запрограммированные действия должны быть очень простыми, к примеру - человек, спускающийся по улице не обращая ни на кого внимание. Невероятные действия со стороны галлюцинации могут позволить цели сделать рефлекторный бросок Решительность + Самообладание для замечания обмана чувств.

Выученное заклинание (Свободный Совет): Насланная Галлюцинация

Дайсы: Интеллект + Обман + Разум против Решительность + Гнозис

Чудотворцы Совета используют это заклинание для запутывания тех, кто им угрожает, или тех, кто сможет извлечь пользу из таких непростых уроков. Некоторые используют это заклинание, как средство введения человека в безумие, или приближения к Пробуждению. Конечно же, Стражи Покрова так же используют свою версию этого заклинания (Сообразительность + Обман + Разум) для защиты Тайн от посторонних.

Чтение Сокровенного (Разум ••••)

Маг может телепатически погрузиться в подсознание цели. Это дает возможность читать воспоминания цели, а не только ее поверхностные мысли.

Практика: Структурирование

Действие: Мгновенное и состязательное; цель совершает бросок Самообладание + Гнозис рефлекторно

Длительность: Продолжительное (против Спящих) или Мгновенное (против магов и иных сверхъестественных существ)

Вид: Скрытый

Маназатраты: Нет

Действительно глубокие или травматические воспоминания (такие как эпизод насилия из детства) могут накладывать на доступ к ним штрафы (возможно, -3 в случае насилия из детства).

Способность погружаться в подсознание цели дает магу помимо всего остального способность определить Порок и Добродетель цели.

Цели цель - маг с по крайней мере 1 точкой в Разуме, он может догадаться о том, что его "читают" благодаря своему Шестому Чувству. Для обнаружения вторжения в собственное подсознание делается рефлекторный бросок Сообразительность + Самообладание. Без применения иных заклинания (таких как "Третий Глаз") маг не получит никакой дополнительной информации о вторжении. Многие маги реагируют на подобное воздвижением "Ментального Щита".

С Разумом 5 это заклинание может колдоваться с Продленной длительностью против магов и иных сверхъестественных существ.

Выученное заклинание (Серебряная Лестница): Погружение Сквозь Тайную Завесу

Дайсы: Манипулирование + Эмпатия + Разум против Самообладание + Гнозис

Забираясь в скрытые воспоминания окружающих чудотворцы Лестницы могут определить наилучший способ контроля над ними. Некоторые люди могут управляться через их альтруизм, другие - через жадность. Маги всех орденов понимают полезность этого заклинания, и все они известны его применением с самыми различными целями.

Психическая Проекция (Разум ••••)

Маг может проецировать свой разум в состояние Сумрака. Ментальная форма не имеет Корпуса или эфемерного тела, лишь неуловимый, полу-прозрачный образ, на который можно воздействовать лишь влияющими на разум силами. Точно так же ментально спроецированный маг не может влиять на существ и предметы физически, если только не использует магию.

Практика: Структурирование

Действие: Мгновенное

Длительность: Продолжительное (одна сцена)

Вид: Явное

Маназатраты: 1 Маны

В течении того времени, когда маг ментально спроецирован, его тело остается живым, но находится в состоянии комы. У нет возможности отслеживать текущее состояние своего здоровья или любую иную информацию о нем, если только он не использует магию. Если только тело мага умрет в то время, когда он ментально спроецирован, он почти наверняка станет призраком и переместится к подходящему якорю. (Смотрите "Призраков" на сс. _____ Книги Правил Мира Тьмы). В то время, пока заклинатель спроецирован, его душа продолжает оставаться внутри его тела так же, как и его далекое сознание, выполняющее роль проводника между ними.

Выученное заклинание (Мистериум): Сплетение Невидимых Путей

Дайсы: Решительность + Оккультизм + Разум

Некоторые секреты скрыты далеко за пределами царств плоти, и маги Мистериума отправляются туда, куда должно, в поисках этих секретов. Погружаясь в состояние Сумрака они странствуют среди бестелесных сущностей и подсматривают за окружающими без необходимости физически преодолевать такие преграды, как стены.

Психический Меч (Разум ••••)

Маг осуществляет серьезную психическую атаку.

Практика: Разгадывание

Действие: Мгновенное; вычьсть Решительность цели

Длительность: Постоянное

Вид: Скрытый

Маназатраты: Нет

Успехи причиняют летальные повреждения в соотношении один к одному. С Разумом 5 можно потратить одну Ману для того, чтобы сделать повреждения смертельными. Подобная выжигающая нейроны атака превосходит любую известную шкалу головной боли.

Выученное заклинание (Стражи Покрова): Незримый Клинок

Дайсы: Внушительность + Запугивание + Разум – Решительность

Стражи используют это заклинание для сохранения единства скрытого мира, заставляя тех, кто слишком глубоко погружается секреты, которые не следует знать, умирать по неизвестной

причине. Маги Адамантиновой Стрелы используют похожую магию (Сила + Запугивание + Разум) для незаметного поражения своих врагов.

Идеальное Усиление (Разум ••••)

Маг может повысить более чем один свой Ментальный или Физический Атрибут.

Практика: Совершенствование

Действие: Мгновенное

Длительность: Продолжительное (одна сцена)

Вид: Скрытый

Маназатраты: 1 Маны

Как и в заклинании Разума 3 "Усиление Разума", но успехи могут быть распределены среди Ментальными и Социальными Атрибутами мага в любой комбинации. Общее число, на которое можно увеличить каждый Атрибут, ограничено точками мага в Разуме.

Выученное заклинание (Мистериум): Приобретенная Гениальность

Дайсы: Решительность + Образование + Разум

Маги Мистериума известны тем, что иногда они должны быть всем и для всех - или, по крайней мере, выглядеть таковыми. Это заклинание позволяет им справляться с подобными задачами.

Телепатический Контроль (Разум ••••)

Маг может осуществлять телепатический контроль над людьми, иными существами, наделенными развитым сознанием. На этом уровне цель может быть принуждена к совершению противоестественных ее природе действий (так, большинство людей могут быть принуждены к совершению откровенно суицидальных действий).

Практика: Структурирование

Действие: Мгновенное и состязательное; цель совершает бросок Решительность + Гнозис рефлексивно

Длительность: Продолжительное (против Спящих) или Мгновенное (против магов и иных сверхъестественных целей)

Вид: Скрытый

Маназатраты: 1 Маны

При повышении фактора Целей могут быть добавлены дополнительные цели. Все затронутые разумы должны контролироваться абсолютно одинаковым образом. Другими словами, маг может скомандовать всем затронутым целям защищать себя и рыть яму, но одно заклинание не может заставить одного человека мыть посуду, другого - готовить ужин, и третьего - мыть ванную.

Если заклинатель пытается отдать цели команду, ставящую ее в опасную ситуацию, жертвой, для игнорирования команды делается новый рефлекторный и состязательный бросок (успехи нового броска должны превзойти успехи заклинания). С Разумом 5 это заклинание может колдоваться с продленной Длительностью против магов и иных сверхъестественных целей. (Или вместо это маг может колдовать более могущественное заклинание "Психическое Доминирование")

Выученное заклинание (Серебряная Лестница): Корона Королей

Дайсы: Манипулирование + Убеждение + Разум против Решительность + Гнозис

Это заклинание редко используется с легкостью кем-либо, за исключением самых ярых (или глупых) представителей Серебряной Лестницы, так как подобное насилие с легкостью способно увести с пути Мудрости. Члены всех орденов находят ей применение.

•••• Мастер Разума

В Незримые Царства устремись сквозь свой разум. Сознание из ничего сотвори и измени любой его аспект по своему желанию. Одень на время плоть чужую. Субстанциями управляй нематериального мира и повелевай любому разуму любую же задачу. Вот силы мастера, силы, которые отныне принадлежат тебе.

Сеть (Разум •••••)

Если с помощью "Телепатии" чудотворец может телепатически связаться с чужим разумом, теперь он может соединить несколько разумов для организации сети.

Практика: Созидание

Действие: Мгновенное

Длительность: Продолжительное (одна сцена)

Вид: Скрытый

Маназатраты: Нет

Число успехов определяет количество целей, которые могут быть включены в одну сеть.

ТАБЛИЦА

Успехи Цели

1 успех Две

2 успеха Четыре

3 успеха Восемь

4 успеха 16

5 успехов 32

ТАБЛИЦА

Цели могут решить сопротивляться заклинанию с состязательным броском Решительность + Гнозис.

Выученное заклинание (Адамантиновая Стрела): Тактическая Координация

Дайсы: Внушительность + Эмпатия + Разум

Маги Стрелы, способные организовать эквивалент "психического центра связи", ценятся членами ордена за свою полезность в бою. Это заклинание позволяет целому кабалу координировать свои действия без необходимости в визуальном контакте или произнесении слов.

Одержимость (Разум •••••)

Маг может психически захватить другого человека.

Практика: Созидание

Действие: Мгновенное и состязательное; цель совершает бросок Решительность + Гнозис рефлекторно

Длительность: Продолжительное (против Спящих) или мгновенное (против магов или иных сверхъестественных целей)

Вид: Явное

Маназатраты: 1 Маны

Тело заклинателя погружается в кому так же, как и в описании "Психической Проекции" (хотя маг и может запросто проверить состояние своего тела, если будет находиться поблизости). Во время захвата другого человека, маг использует его физические Атрибуты так же, как любые его Достоинства или Недостатки, связанные с физическим или социальным образом человека, но во всем остальном сохраняет свои прежние свойства. Чудотворец может решить полностью подавить сознание цели или оставить его активным в роли беспомощного наблюдателя. Если овладевший сознанием поставит цель в опасную ситуацию, для прекращения одержимости целью будет делаться новый рефлекторный и состязательный бросок (успехи нового броска должны превысить успехи заклинания).

Выученное заклинание (Серебряная Лестница): Управление Колесницей

Дайсы: Манипулирование + Убеждение + Разум против Решительность +

Гнозис

Используя иное существо в качестве "коня" (как иногда называют хозяина сознания, испытывающего одержимость), чудотворец Лестницы перенимает личность и физические способности этого существа. Некоторые используют эту магию для выполнения опасных и незаконных действий, в то время как некоторые делают это для демонстрации власти, которой они обладают, перед теми, кто вызвал их недовольство.

Психическое Доминирование (Разум •••••)

Чудотворец может полностью доминировать над разумом другого мыслящего существа, подавляя его инстинкт самосохранения и большинство самых глубоких моральных установок. Он может отдать самоубийственную команду и заставить ее выполнить или принудить человека к действиям, полностью ему чуждым. Это - практически то же манипулирование разумом или телепатический контроль, за тем исключением, что здесь нет ограничения на мысли и поведение, которые чудотворец может вызывать у цели.

Практика: Созидание

Действие: Мгновенное и состязательное; цель совершает бросок Решительность + Гнозис рефлекторно

Длительность: Продолжительное (против Спящих) или мгновенное (против магов и иных сверхъестественных существ)

Вид: Скрытый

Маназатраты: Нет

Выученное заклинание (Серебряная Лестница): Твоя Воля - Моя

Дайсы: Внушительность + Запугивание + Разум против Решительность + Гнозис

Абсолютный акт ментального влияния, это заклинание позволяет чудотворцу Серебряной Лестницы заставить подчиняться кого-угодно. Маги Мистериума в массе своей считают эту магию презренной, но так же признают возможность ее необходимости, и используют свой вариант этого заклинания (Сообразительность + Запугивание + Разум).

ВРЕЗКА

Имаго и Разум

Каждое заклинание требует Имаго, образ в сознании мага того, что должно сделать заклинание. (Смотрите "Имаго") Без Имаго заклинание не может воплотиться. Имаго - не сугубо ментальный процесс или фантазия; это - продукт Пробужденной души, воображение, доходящее до высшего мира. Разум 5 недостаточен для того, чтобы воздействовать на способность мага формировать Имаго, хотя Телепатический Контроль и Психическое Доминирование вполне можно использовать для влияния на то, какого типа действия будет предпринимать маг (включая и то, будет ли вообще он колдовать заклинания).

ВРЕЗКА

Сотворение Сознания (Разум •••••)

Маг может создать сознание. Он может сотворить мыслящий интеллект в Сумеречном состоянии, с возможностью вложить его в физическую оболочку. Заклинатель может таким образом создать, скажем, разумный компьютер или что-то похожее. Он может вложить разум в форму, не способную к ничему кроме телепатических взаимодействий, но это - необычайно жестоко и почти наверняка приведет к сумасшествию существа, если только с этим сознанием не будут часто общаться или оно не будет создано без необходимости или желания к общению.

Практика: Созидание

Действие: Расширенное

Длительность: Продолжительное (одна сцена)

Вид: Явное

Маназатраты: 1 Маны

Простой успех создает бестелесное Сумеречное сознание (как и в "Психической Проекции") со следующими показателями: Интеллект 1, Сообразительность 1, Решительность 1, Внушительность 1, Манипулирование 1, Самообладание 1, Добродетель и Порок. Дополнительные успехи распределяются для повышения Ментальных и Социальных Атрибутов сознания в соотношении один к одному. Помимо того, успехи могут быть распределены среди конкретных Ментальных или Социальных Умений, таких как Образование или Эмпатия, для наделения сознания базисом знаний или навыков для взаимодействия с окружающими. Разум обладает основой личности и воспоминаниями своего создателя в той мере, в которой пожелает того его создатель (хотя его способность анализировать эти воспоминания или вовсе вспоминать их по мере необходимости основана на его Интеллекте).

Добавляя к этому заклинанию соответствующие Арканы, этот разум можно поместить в специально созданный для него сосуд (к примеру, в тело, созданное с помощью Жизни 5). Учтите, что на этом уровне мастерства это заклинание нельзя колдовать с бесконечной Длительностью. (то есть, это сознание не может иметь "естественный" жизненный срок). Это сознание распадается вместе с окончанием действия заклинания. Если только это творение не было специально спроектировано на восприятие неизбежности собственного исчезновения без эмоциональных травм, создателю может потребоваться бросок дегенерации (если только его Мудрость не равна 2 или меньше).

Маг может, тем не менее, заново сколдовать это заклинания до истечения предыдущего, что наделит сознание новой Длительностью. Учтите, что подобное удлинение - исключение из обычного правила контроля заклинаний. Созданный разум может продолжать свое существование с помощью серии заклинаний до тех пор, пока предыдущее заклинание не истечет раньше успешного колдовства нового заклинания.

Выученное заклинание (Свободный Совет): Искусственный Интеллект

Дайсы: Интеллект + Эмпатия + Разум

Используя инновационные средства, чудотворцы Свободного Совета применяют это весьма древнее искусство. Некоторые могущественные маги наделяют сознанием мистически сотворенных слуг, в то время как другие наделяют этим даром некоторые сложные компьютеры. Стражи Покрова иногда используют похожие методы для добавления нового сознания в чистый разум пострадавшего Спящего, все сознание которого было стерто в несчастном случае, позволяя человеку жить как и раньше и быть очень похожим на прежнего себя.

Перепрограммирование Сознания (Разум •••••)

Маг может выполнять психическое перепрограммирование.

Практика: Созидание

Действие: Расширенное и состязательное; цель совершает бросок дайсов Самообладание + Гнозис рефлекторно

Длительность: Постоянное (против Спящих) или мгновенная (против магов и иных сверхъестественных целей)

Вид: Явное

Маназатраты: 1 Маны

Порок и/или Добродетель цели могут быть изменены (каждое изменение потребует числа успехов, равного Собранным цели), так же как могут быть изменены или даже удалены и иные составляющие самой основы сознания цели.

Каждый успех позволяет воздействовать на отдельный аспект основы сознания цели, к примеру - превратить дружбу в соперничество, заставить цель влюбиться или наоборот разлюбить, или почувствовать в себе призвание к новой профессии. Хотя эффекты этого заклинания и являются длящимися против Спящих, они могут быть развеяны (используя заклинания Сути 1 "Развеивание Маги", Сути 4 "Абсолютное Развеивание" и Смерти 5 "Задувание Искры") для отмены эффектов перепрограммирования и восстановления предыдущего состояния цели. Успехи развеивания должны превзойти успехи, набранные на этом заклинании.

Выученное заклинание (Стражи Покрова): Психопластика

Дайсы: Манипулирование + Убеждение + Разум против Самообладание + Гнозис

Стражи используют это заклинание для того, чтобы разобраться с теми людьми, чье вмешательство нельзя предотвратить без вреда, но можно переписать их личности. Таким образом Стражи сохраняют жизнь (из необходимости ли, или из личных этических соображений) и все равно оберегают Тайны.

Теневая Проекция (Разум •••••)

Это заклинание позволяет магу посылать свое сознание сквозь Строй в Царство Тени.

Практика: Созидание

Действие: Мгновенное

Длительность: Продолжительное (одна сцена)

Вид: Явное

Маназатраты: 1 Маны

Маг создают психическую проекцию так же, как делает это для перехода в Сумеречное состояние в заклинании "Психическая Проекция". Мыслеформа проявляется как эфемерный серебряный шнур, уходящий к телу, с броней, равной Гнозису мага и Здоровьем, равным его Силе Воли. Шнур может быть поврежден только смертельными повреждениями. Если этот шнур разорван, маг должен возвращаться в свое тело какими-либо иными способами (крайне сомнительная ситуация).

Выученное заклинание (Мистериум): В Ногу с Богами

Дайсы: Решительность + Оккультизм + Разум

По необходимости (и обычно только по абсолютной необходимости) маги Мистериума ныряют в глубины Тени в поисках давно утраченных знаний. Такие путешествия необычайно опасны, и известны тем, что приводят к встречам с вещами, утраченными со времен самой Атлантиды (а возможно, и того раньше).

Сумеречный Храм (Разум •••••)

Это заклинание позволяет чудотворцу использовать эфемерную субстанцию Сумрака для создания нематериального убежища для самого себя, которое он сможет использовать в своей мыслеформе.

Практика: Созидание

Действие: Мгновенное

Вид: Явное

Маназатраты: Нет

Внутри этого храма мыслеформа мага (смотрите Психическую Проекцию) защищена. Любой желающий атаковать его должен сначала прорваться внутрь убежища, свободно проходить в которое может лишь его создатель. Его Прочность равна точкам мага в Аркануме Разума, а Структура - его Гнозис. Храм не может быть перемещен после воздвижения. Дух 2 ограждает от духов, приближающихся к храму, а Смерть 2 ограждает от призраков.

Используя заклинание "Теневой Проекции", маг может войти в Царство Тени своей психической проекцией и колдовать там заклинания, воздвигая Теневой Храм. Длительность зависит от заклинательных успехов (это заклинание использует продвинутую таблицу факторов продленной Длительности).

Успехи Длительность

1 успех Одна сцена

2 успеха 24 часа

3 успеха Два дня

4 успеха Одна неделя

5 успехов Один месяц

6 успехов Бесконечно

Выученное заклинание (Свободный Совет): Оплоты Разума

Дайсы: Самообладание + Оккультизм + Разум

Маги Свободного Совета используют это заклинание для создания временного убежища в Сумраке, из которого они могут смотреть и наблюдать за одержимыми призраками или локусами духов, находясь под защитой от простых нападений.

Смерть

Область воздействия: Тьма, распад, эктоплазма, слабость, призраки, кража души.

Смерть, это ужасное и жестокое Таинство. С помощью этого Таинства маг может получить контроль над первородными и страшными тайнами. Призраки и мертвецы попадают в сферу влияния этого таинства также, как и живые здоровые люди.

Те, кто вникает в тайны Смерти зачастую (хотя и не всегда) - это болезненные люди, уделяющие значительное внимание самоанализу о природе смертности человека, распада плоти и окончания существования в целом. Многие из них действительно побывали на грани жизни и смерти в какой то момент своей жизни. Из страха (или презрения) они стараются определить пределы своей собственной жизни самостоятельно, а не надеяться на такую холодную и безличную вселенную.

Как и Таинства, которые они изучают, таким маги не сильно похожи (что бы не думали про это другие) на плохой фильм ужасов с злобными и отмороженными персонажами. Некроманты просто

поняли и приняли свое предназначение, они закалили свой страх в своем Пути и обрели понимание того, что абсолютно все смертно.

Правящее Таинство: Стигия

Пара Таинств Материи и Смерти правит в Сфере Стигия, мрачном месте, где души обретаются в покое, ожидая зова, чтобы вновь включиться в цикл жизни и смерти. Смерть является нематериальной частью этой пары Таинств.

В метафизике Атлантов, Смерть служить инструментом, который помогает душе вознестись обратно в Высший мир, где она совместит свой опыт и знания, полученные во время жизни с опытом и знаниями, полученными этой душой во время предыдущих жизней.

Также этот опыт и знания попадут в Книгу Звезд. В нынешнюю эпоху, эпоху Падшего Мира, истинное предназначение Смерти забыто или игнорируется. Сейчас Смерть используют не по назначению для достижения более низменных целей.

Некроманты могут манипулировать тенями для собственных нужд. Атланты не верили, что призраки являются сознательными существами. Они даже не считали их бывшими людьми, но лишь обычной утилитарной вещью. По их представлениям, призраки - это всего лишь сброшенные оболочки души, все ещё обладающие определенной формой и отпечатком души. Они могут имитировать сознание, обладать "личностью" и вести себя как покинувшая оболочку душа.

Атланты также верили, что душа никогда не сможет достичь Высшего Мира, пока ее оболочка цела и на земле, так как влияние воздействующее на оболочку, также воздействует и на душу, которая раньше в ней обретала.

Самый большой подсознательный страх перед магией Смерти как раз и заключается в возможности влияния на оболочку и душу.

- Инициированный в Смерти

Маг может колдовать нижеприведенные заклинания как Импровизированные или создавать свои собственные заклинания (см.Творческая Тауматургия на стр.____). Он также может Выучить эти заклинания от других членов его Ордена (и должен потратить очки опыта на это обучение, см."Выученные заклинания" на стр.____).

Формовка Эктоплазмы (Смерть •)

Маг может изменить форму эктоплазмы (см.Эктоплазма на стр.____), придав ей ту форму, которую он сам пожелает. Он должен совершать состязательные броски с магом, который контролирует целевую эктоплазму или с приведением, которое и состоит из этой эктоплазмы.

Практика: Непреодолимое

Действие: Мгновенное и состязательное; цель совершает рефлекторный бросок Решительность + Гнозис (маг) или Соппротивление (призрак)

Длительность: Продолжительное (одна сцена)

Вид: Явное

Маназатраты: Нет

Успех используется как Эффективность для получения контроля над эктоплазменной формой, контролируемой магом или же контролируемой непосредственно призраком.

Выученное заклинание (Мистериум): Печать Харафакса

Дайсы: Внушительность + Оккультизм + Смерть против Решительность + Гнозис (маг) или Соппротивление (призрак)

Названное в честь первого человека, который и придумал это заклинание, оно как бы делает эктоплазму такой же податливой как воск и позволяет мять ее или изменять по другому, как печать, которая оставляет отгиск на разогретом воске.

Взгляд Суд-мед-эксперта (Смерть •)

Иногда, самое ценное что можно сказать по труп, это то, как он собственно стал трупом. Это заклинание, за которое любой криминалист не долго думая отдаст почку, позволяет заклинателю понять как умерло тело и как давно. С помощью этого заклинания маг может, к примеру, понять, что та причина смерти, которая очевидна для криминалистов (оторванная голова, к примеру), не является настоящей причиной смерти, а голову оторвали уже после смерти. Однако есть и определенные ограничения. Заклинание показывает именно причину смерти, но то, почему эта причина возникла. К примеру, маг, применяя это заклинание к скелету, понимает что тот умер 2 месяца назад от остановки сердца. Но он не знает, что остановка сердца произошла от передозировки наркотиков.

Иногда это ограничение даже помогает, так как если маг находит полуразложившийся труп, на котором явно видны глубокие следы когтей, и применяет это заклинание, то он с удивлением узнает, что смерть произошла от странной болезни, но ни как не от когтей непонятого существа (возможно это существо падальщик или же раны были нанесены до смерти, но не являлись ее причиной, или же являлись, но опосредовано, просто потому, что занесли какую то заразу в кровь). Даже если само тело отсутствует, но от него остался хотя бы пепел, маг все равно может использовать это заклинание на пепле и получить информацию, как умер человек и давно ли это произошло.

Практика: Познание

Действие: Мгновенное

Длительность: Концентрация

Вид: Скрытый

Маназатраты: Нет

Маг смотрит на труп, с целью определить причину и время смерти. Ему не нужно для этого трогать, резать или ещё как-то воздействовать на труп. Весьма очевидные причины, типа ножевого ранения или остановки сердца не накладывают штраф на бросок дайсов, однако скрытые причины, такие как редкий токсин, может накладывать штраф -2 или даже больше. Точно также, трупы, которые умерли больше года назад, накладывают штраф -1. Если больше 10 лет назад, то дополнительно ещё -1 штраф. И далее, за каждые последующие 10 лет, прошедшие с момента смерти цели, штраф увеличивается ещё на -1. С помощью этого заклинания можно даже обнаружить вампира, однако причина смерти в таком случае будет весьма сложной (Штраф -3). И все также применяется штраф -1 за каждые 10, прошедшие со времени смерти (обращения) вампира. Также, с помощью этого заклинания можно обнаружить и зомби, хотя в большинстве случаев, определить что это вот полуразложившееся существо, мычащее что-то типа "мозгиии" является зомби не составит большого труда даже для тех, кто не обладает этим заклинанием.

Выученное заклинание (Свободный Совет): Нюх Жнеца

Дайсы: Интеллект + Медицина + Смерть

Это заклинание опирается не только на зрение, но и на запах, даже если кажется что он отсутствует (как в случае с костями столетней давности). Некоторые маги Свободного Совета по настоящему увлекаются этим заклинанием после просмотра сериалов про криминалистов по телевизору.

Зловещий Взгляд (Смерть •)

Маг получает Магическое Зрение, позволяющее ему воспринимать сверхъестественные проявления через линзу Смерти. Маг видит вокруг цели "груз" Смерти (но не возможную смерть цели, если она не больна неизлечимой болезнью). Он видит как часть цель общалась с умершими или умирающими, особенно тех, кто потерял многих любимых людей или на оборот, убил очень много людей. Этот взгляд также действует на вещи или места.

Практика: Прозрение

Действие: Мгновенное

Длительность: Продолжительное (одна сцена)

Вид: Скрытый

Маназатраты: Нет

См.Резонанс на стр.____ для получения более подробной информации о магическом зрении. Маг получает бонус +1 при попытке обнаружить различные Дисциплины, Обряды или Ритуалы вампиров.

Выученное заклинание (Серебряная Лестница): Аура Мглы

Дайсы: Сообразительность + Оккультизм + Смерть

Теми, чьи жизни были затронуты неким воздействием Смерти, можно манипулировать с помощью этого заклинания. С помощью него можно узнать о чужом горе, внезапной потере и упираться на это. Можно использовать это заклинание для определения убийц, которых по другому не возможно вывести на чистую воду. Следует учитывать, что заклинатель не знает ничего о подробностях убийства, а может только определить, есть ли "кровь на руках" у данной конкретной цели. Некоторые члены Адамантиновой Стрелы используют это заклинание, чтобы определить потенциальную опасность цели.

Теневая Скульптура (Смерть •)

Таинство Энергии учит как зажечь или потушить свет, но ничего не говорит о взаимодействии с тьмой. В космологии Атлантиды, тьмы является не просто отсутствием света, а отдельной, активной силой. Инициированный в Смерти обучается управлением этой силой, обучается изменять ее форму или даже усиливать ее. Маги используют это заклинание чтобы буквально растворятся в тенях или же скрывать с помощью тьмы различные предметы, которые, правда все равно станут видны при наличии освещения.

Практика: Непреодолимое

Действие: Мгновенное

Длительность: Продолжительное (одна сцена)

Вид: Скрытый

Маназатраты: Нет

Один успех позволяет магу предавать форму теням или тьме в области радиусом 1 метр или усилить тьму или тени в области даже при ярком свете. Рассказчик должен классифицировать имеющиеся тени на 3 категории: светлые, темные, очень темные. Каждый успех усиливает тьму на 1 пункт, то есть темная становится очень темной, а светлая - темной. В тот момент, когда тьма станет очень темной, каждый дополнительный успех увеличивает штраф на -1 к любой попытке восприятия в данной области. Со вторым уровнем Таинства Смерти, маг может анимировать тьму, а с третьим - самостоятельно создавать ее.

Выученное заклинание (Стражи Покрова): Падение в Ночь

Дайсы: Сообразительность + Оккультизм + Смерть

Спящие крайне редко верят во что-то, чего они не могут увидеть. Если какие то события будут не видны, так как будут скрыты во тьме, туда никто и не полезет и не станет случайным свидетелем того, что ему видеть не нужно. Очень способствует сохранению тайн Пробужденных.

Душевные Знаки (Смерть •)

С помощью этого заклинания маг может понять степень здоровья души. Он может определить наличие или отсутствие каких либо расстройств (но не может определить какое это конкретно расстройство, для этого нужно продолжительное изучение и продолжительный бросок Интеллект + Эмпатия). Маг также может обнаружить и другие воздействия на душу, такие как явные признаки того, что данный конкретный маг создал Камень Души (см. Камни Души на стр. ____). Однако некоторые воздействия на душу довольно редки и трудноуловимы (воздействие вампира, к примеру). Для обнаружения такого воздействия могут накладываться на бросок различные штрафы за сложность воздействия.

Практика: Познание

Действие: Мгновенное

Длительность: Концентрация

Вид: Скрытый

Маназатраты: Нет

Выученное заклинание (Адамантиновая Стрела): Душевные Раны

Дайсы: Интеллект + Медицина + Смерть

Адамантиновая Стрела использует это заклинания для обнаружения слабостей своих противников или же предупредительного определения слабостей своих союзников.

Разговор с Мертвым (Смерть •)

Маг может видеть, слышать и разговаривать с призраками в пределах Сумерек. Он может также обнаружить их присутствие, даже если они скрываются и не хотят идти на контакт. Также маг может видеть и Духов в Сумерках, но они будут весьма плохо видимым, однако он не сможет слышать их если не использует Таинство Духа 1 уровня в этом заклинании. Маг также не может воспринимать ментальные проекции, если не использует Таинство Разума 1 уровня в этом заклинании.

Практика: Прозрение

Действие: Мгновенное

Длительность: Продолжительное (одна сцена)

Вид: Скрытый

Маназатраты: Нет

Успехи в данном заклинании повышают его Эффективность против попыток призраков спрятаться (или быть спрятанными кем то).

Выученное заклинание (Мистериум): Шум Ушедших

Дайсы: Сообразительность + Оккультизм + Смерть

Давным давно известно, что мертвые хранят множество секретов. Маги Мистериума используют это заклинание, чтобы получить секретные или тайные знания от умерших. Более прагматичные Адамантиновые Стрелы используют его для допроса убитых врагов.

•• Ученик Смерти

Секреты, известные мне позволяют преобразовать лик Смерти. Я могу командовать группами духов, которые тянутся в наш мир, мои руки проникают за завесу нашего мира в мир духов и призраков, возможно лишь для того, чтобы духи почувствовали дружелюбное рукопожатие, или же затем, что они ощутили на своей шкуре мой кулак возмездия. Силой своего разума я могу создавать эктоплазму - то самое вещество, которое является основой призраков. Я могу заставить сталь заржаветь или древесину сгнить, я могу заглушить пение души, которое определяет Пробужденного, став простым Спящим для любого из моего рода.

Анимировать Тени (Смерть ••)

То же, что Теневая Скульптура (см.выше), но теперь маг может заставить тьму двигаться, даже заставляя ее перемещаться туда, где ее в обычном случае быть не может (к примеру туда, где очень сильное освещение).

Практика: Управление

Действие: Мгновенное

Длительность: Продолжительное (одна сцена)

Вид: Явное

Маназатраты: Нет

Скорость, с которой движется тьма (заклинатель управляет ей - это рефлекторное действие) равняется сумме Гнозиса + Смерть + Эффективность заклинания.

Выученное заклинание (Мистериум): Возмездие Свету

Дайсы: Сообразительность + Окультизм + Смерть

Иногда тайны лучше раскрывать под глухим покровом тьмы, чем с прожектором и гордо расправленными плечами.

Маска Трупа (Смерть ••)

С помощью этого заклинания, маг может изменить причину смерти трупа. Из трупа, который обгорел при пожаре, он может сделать жертву колотой раны, а из отчетливого убийства - абсолютно невинный несчастный случай (типа сердечного приступа или чего-то такого). Очень помогает отвести от себя подозрения.

Практика: Скрытие

Действие: Мгновенное

Длительность: Постоянное

Вид: Скрытый

Маназатраты: Нет

Маг может убрать или добавить по одной особенности убийства за каждый успех. Особенность - это ранение от ножа, смертельные повреждения от огня или смерть от рака.

Выученное заклинание (Стражи Покрова): Касание Гробовщика

Дайсы: Интеллект + Обман + Смерть

Даже самый опытный сыщик, благодаря этому заклинанию может зайти в тупик в расследовании сверхъестественных смертей. Это помогает сохранять тайну Стражам Покрова. Маги Адамантиновой Стрелы также часто используют это заклинание в своей работе, скрывая свои следы. У них есть свой вариант этого заклинания (Сообразительность + Обман + Смерть).

Распад (Смерть ••)

Маг может заставить материальный предмет заржаветь, протухнуть или поддаться коррозии.

Практика: Управление

Действие: Мгновенное

Длительность: Постоянное

Вид: Явное

Маназатраты: Нет

Это заклинание понижает Прочность объекта на 1 за каждый успех полученный при броске, но не влияет на Структуру объекта. Пониженная таким образом Прочность не может быть отремонтирована обычными, не магическими методами.

Выученное заклинание (Адамантиновая Стрела): В Пыль

Дайсы: Выносливость + Запугивание + Смерть

Обычное оружие малоэффективно против магов Адамантиновой Стрелы, так как может быть легко уничтожено. Стражи Покрова также иногда используют аналогичное заклинание собственного производства (Решительность + Запугивание + Смерть) для уничтожения любых возможных улики, которые бы смогли бы раскрыть тайну существования мира Пробужденных.

Эктоплазма (Смерть ••)

Маг может создать эктоплазму, как бы выдувая ее из одного из своих природных отверстий (обычно используются рот или нос) или природных отверстий трупа. Эктоплазма, это непрозрачный, белый, гладкий материал, который может принять любую форму, по желанию мага, но не может быть замаскирован под другие предметы (не получает их функций) если маг не добавит 2 уровень Таинства Материи в процессе колдовства. Маг может использовать этот материал в качестве зеркала, которое позволит любому (даже Спящим) видеть призраков или объекты, существующие в Сумерках. Однако чаще всего эктоплазму используют для того, чтобы призрак мог проявиться в нашем мире не получая штрафов за местоположение и/или внимание Спящих. В этом случае эктоплазма принимает форму призрака.

Практика: Управление

Действие: Мгновенное

Длительность: Продолжительное (одна сцена)

Вид: Явное

Маназатраты: Нет

Полученные за бросок успехи разделяются между размерами эктоплазмы (базовое значение 5 или меньше + 1 за каждый дополнительный потраченный успех) и ее плотностью. Изначально плотность эктоплазмы схожа с паутиной, но потратив полученные успех на плотность, можно сделать ее более плотной и толстой, кроме того, это увеличивает "детализацию". То есть, призрак, воплощающийся в эктоплазму с 1 успехом будет иметь весьма нечеткие и размытые черты, с 2 успехами его уже смогут узнать те, кто знал человека при жизни, а с 5 успехами он будет выглядеть почти как в жизни (ну, не считая равномерного белого цвета). Тем не менее, даже через эктоплазму 5 уровня могут с легким сопротивлением проходить материальные объекты. Даже если сама эктоплазма повреждена, сам призрак, который в нее вселяется не повреждается, ему просто становится сложнее выполнять некоторые действия. Эктоплазма остается на протяжении 1 часа или до конца сцены.

Выученное заклинание (Свободный Совет): Зеркало Тьмы

Дайсы: Выносливость + Оккультизм + Смерть

Маги Свободного Совета используют это заклинание для того, чтобы изучать призраков магическим или научным образом. Серебряная Лестница также использует это заклинание для изучения и исследования призраков, но также использует его для того, чтобы маги могли попрактиковаться в воздействии на подобных существ с помощью магии.

Энтропийная Охрана (Смерть ••)

Маг как бы вытягивает энергию от входящих атак, делая их отчетливо слабее.

Практика: Экранирование

Действие: Мгновенное

Длительность: Продолжительное (одна сцена)

Вид: Скрытый

Маназатраты: 1 Маны (на выбор)

Маг получает одно очко брони за каждый уровень Таинства Смерти. Если маг потратит единицу Маны, он может продлить Длительность заклинания на 24 часа. Многие маги с самого утра колдуют это заклинание как часть обычного утреннего ритуала. Успехи повышают Эффективность заклинания, позволяя заклинания сопротивляться против эффектов рассеивания. Следует учитывать, что это заклинание не работает против попыток захвата мага, но работает против бросков Сила + Рукопашный бой во время захвата для подавления мага.

Выученное заклинание (Адамантиновая Стрела): Костяной Щит

Дайсы: Сообразительность + Оккультизм + Смерть

Не взирая на то, что долгое взаимодействие со Смертью идет на пользу далеко не всем, маги Адамантиновой Стрелы прекрасно понимают преимущества этого заклинания.

Призыв Приведения (Смерть ••)

Маг вызывает определенное приведение или просто кидает клич приведениям в радиусе сенсорного диапазона. Это может быть какое-то приведение человека, которого знал лично заклинатель, или это может быть просто заданный определенный тип приведения, типа "приведение мужчины" или "приведение девочки". Приведение двигается к заклинателю с максимально возможной скоростью, но оно не может выйти за пределы своего радиуса действия из за привязки к "якорю" в нашем мире.

Практика: Управление

Действие: Мгновенное и состязательное; цель совершает бросок Сопротивления рефлекторно

Длительность: Продолжительное (одна сцена)

Вид: Скрытый

Маназатраты: Нет

Если призываются просто призраки в определенном радиусе (сенсорном диапазоне мага), то к заклинателю явится тот призрак, который находится ближе. Также, любопытный призрак спокойной придет на призыв, не сопротивляясь ему. Другой же призрак, который не хочет приходить на призыв, но вынужденный ему подчиняться совершит рефлекторный состязательный бросок Сопротивления. Призрак вынужден оставаться возле заклинателя во время действия заклинания или же пока маг не разрешит ему уйти.

Выученное заклинание (Серебряная Лестница): Смотр Мертвых

Дайсы: Внушительность + Убеждение + Смерть против Сопротивления

Маг не может заставить приведение делать то, что ему надо не применяя другие заклинания, но вполне может просто договориться с ним по хорошему к взаимной выгоде призрака и заклинателя.

Предоставить Зловещий Взгляд (Смерть ••)

Маг может предоставить Магическое Зрение, как описано в заклинании "Зловещий Взгляд" (см. выше) другому существу, включая магов и даже сверхъестественных существ, типа оборотней и призраков. Если применяется на Спящего, то автоматически вызывает срабатывание Неверия, даже если длительность заклинания меньше одной сцены.

Практика: Прозрение

Действие: Мгновенное

Длительность: Продолжительное (одна сцена)

Вид: Скрытый

Маназатраты: Нет

Если цель сопротивляется, совершается рефлекторный состязательный бросок Решительность + Гнозис.

Выученное заклинание (Свободный Совет): Открыть Запечатанный Глаз

Дайсы: Манипулирование + Убеждение + Смерть

Маг шепчет цели, убеждая ее открыть внутреннее, закрытое зрение. Те кто никогда не взаимодействовал со Смертью могут быть шокированы и получить незабываемый опыт. Маг Адамантиновой Стрелы также используют свой вариант этого заклинания (Внушительность + Убеждение + Смерть).

Духовный Сосуд (Смерть ••)

Некоторые древние культуры, типа древних Египтян верили что душу можно поместить в некое хранилище, чтобы предотвратить ее возврат в круговорот жизни и смерти. Это заклинание действует похоже.

Практика: Управление

Действие: Мгновенное

Длительность: Продолжительное (одна сцена)

Вид: Скрытый

Маназатраты: Нет

Любой герметично закрывающийся сосуд, способный хранить воду подходит для этого заклинания. Это может быть как бутылка из под вина, или же обычная пластиковая тара. Если это заклинание применено успешно, но сосуд накладываются чары, которые препятствуют попытками души сбежать. После помещения в сосуд души, его нужно очень быстро закрыть и зафиксировать пробку любым образом (обмотать проволокой, как в шампанском или залить воском, к примеру). Душа защищена от атак объекта. Если сосуд открыть или разбить, душа может сбежать. (См. "Обработка Души" на стр. ____). С Таинством Смерти 3 уровня действие этого заклинания можно сделать постоянным.

Выученное заклинание (Серебряная Лестница): Пыльная Урна

Дайсы: Внушительность + Ремесло + Смерть (или Дух)

В древние времена маги Серебряной Лестницы придумали жуткое наказание для магов-преступников: они забирали их душу. Иногда это было временно и после того, как срок заключения души подходил к концу, душу выпускали. Такое наказание наставляло на путь истинный намного лучше чем все что было придумано до и после.

Подавить Ауру (Смерть ••)

Маг подавляет свою или целевую ауру. Фактически, он заставляет ауру впасть в некий "сон" что существенно затрудняет (или вообще делает невозможным) ее обнаружение с помощью большинства способностей, которые в обычном случае могут обнаруживать ауры.

Практика: Скрытие

Действие: Мгновенное

Длительность: Продолжительное (одна сцена)

Вид: Скрытый

Маназатраты: Нет

Каждый успех накладывает штраф -1 к попыткам обнаружить или исследовать ауру цели.

Выученное заклинание (Стражи Покрова): Смазанная Маскировка

Дайсы: Манипулирование + Обман + Смерть

Иногда нужно скрыть тот факт, что кто-то был в этой области (или есть до сих пор). Маги Мистериума активно используют это заклинание в погоне за сокрытыми тайнами или при входе на враждебную территорию.

Могильное Прикосновение (Смерть ••)

С помощью этого заклинания маг получает возможность физически взаимодействовать с призраками и призрачными вещами Сумеречной стороны. (Под призрачными вещами обычно подразумеваются частицы "якорей" призраков, остающиеся на месте, даже если физический компонент такого предмета давно рассыпался в прах). Маг, к примеру, может взять призрачный молоток, чтобы забить вполне реальный гвоздь в стену или открыть материальный замок призрачным ключом, который был сломан.

Маг также может трогать призраков, однако и призраки могут трогать мага (и даже атаковать его). Обычно, такое прикосновение вызывает ощущения чего то холодного и липкого, иногда это что-то не вполне физическое, а скорее тревожащее ощущение, которое сложно описать на уровне обычных чувств. Иногда, долгий физический контакт с призраками дает негативные эффекты. Заклинатель не может как либо навредить призракам или другим нематериальным проявлениям.

Практика: Управление

Действие: Мгновенное

Длительность: Продолжительное (одна сцена)

Вид: Явное

Маназатраты: Нет

Призрачные предметы, полученные таким путем обладают Прочностью 1 и с легкостью крошатся в мелкую призрачную пыль практически при любом повреждении. Они ни как не могут заместить или быть лучше аналогичных предметов, купленных в магазине, но иногда могут спасти жизнь. К примеру, маг, находящийся под обстрелом и не имеющий ни каких возможностей защититься будет невероятно рад даже призрачному револьверу знакомого призрака офицера, так как это хоть какое-то, но все такие оружие. Следует учитывать, что призрачные объекты обычно появляются только тогда, когда их материальные тела были разрушены или сломаны. Также, объекты которые служат (или когда то служили) якорями также остаются в мире Сумерек. Некоторые предметы в Сумерках создаются с помощью магии, см. Призрачный Предмет на стр. ____.

Выученное заклинание (Мистериум): Схватить Прах

Дайсы: Ловкость + Выживание + Смерть

Иногда древние тексты и реликвии разрушаются. Маги Мистериума используют это заклинание чтобы изучать возможности древних реликвий или даже прочитать уничтоженный текст.

••• Последователь Смерти

Когда я говорю - мертвые слушают. Я хожу среди мертвых. Я могу заставить свое тело умереть по моему желанию только для того, чтобы воскреснуть и жить опять. Когда мне нужны солдаты или слуги, то могилы всегда к моим услугам, с их помощью я могу собрать свою собственную армию солдат и слуг. Сталь и камень превращаются в прах в моих руках и я могу пожирать призраки мертвых и умирающих для восстановления себя и своей магической силы. Если я захочу, я могу вырвать души из плоти, в которой они живут, оставив лишь оболочку, лишенную страсти и желаний.

Контролировать Приведение (Смерть •••)

Маг может заставить призрака выполнять определенные действия. Каждый успех позволяет отдать одну простую команду типа: Атакуй, Беги, Стой.

Практика: Управление

Действие: Мгновенное и состязательное; цель совершает бросок Сопротивления рефлекторно

Длительность: Продолжительное (одна сцена)

Вид: Явное

Маназатраты: Нет

Более сложные и многоступенчатые команды требуют целого комплекса успехов. К примеру, команда "Иди в особняк к графине и укради алмаз Борджия" потребует сразу трех успехов. Если срок действия заклинания заканчивается, призрак бросает поручение на том месте, где остановился. Тем не менее, призраки стараются выполнить работу настолько быстро, насколько это возможно.

Выученное заклинание (Серебряная Лестница): Горестное Слово

Дайсы: Внушительность + Запугивание + Смерть против Сопротивления

Неупокоенные мертвые могут быть хорошими помощниками и маги Серебряной Лестницы не могут упустить такой ресурс. Некоторые используют призраков в качестве простой атакующей силы, другие же заставляют их раскрывать тайны и совершать другие действия, не имеющие к сражению ни какого отношения. Маги Мистериума обладают собственным вариантом этого заклинания (Манипулирование + Запугивание + Смерть).

Уничтожить Эфемерное (Смерть •••)

Заклинатель магией атакует эфемерный объект.

Практика: Столкновение

Действие: Мгновенное

Длительность: Постоянное

Вид: Явное

Маназатраты: Нет

Количество успехов, превышающее Прочность объекта (почти все эфемерные объекты обладают Прочностью 1) наносят аггравированный урон его Структуре. Это заклинание не действует на таких существ как духи, призраки, приведения и вообще на все, что вместо параметра Структура имеет параметр Тело.

Выученное заклинание (Стражи Покрова): Сокрушительные оковы

Дайсы: Решительность + Оккультизм + Смерть

Иногда даже невидимые эфемерные предметы влияют на Спящих, заставляя их делать странные и нестандартные вещи. Стражи Покрова уничтожают такие эфемерные предметы, сохраняя существование Пробужденных в тайне.

Уничтожить Объект (Смерть •••)

Заклинатель магически атакует материальный объект, разрушая его.

Практика: Столкновение

Действие: Мгновенное

Длительность: Постоянное

Вид: Скрытый

Маназатраты: Нет

Количество успехов, превышающее Прочность объекта наносит агgravированный урон его Структуре.

Выученное заклинание (Адамантиновая Стрела): Разорвать Цепи

Дайсы: Решительность + Ремесло или Наука + Смерть

Рассыпавшаяся в руках дубинка или пистолет не нанесут никакого вреда магу Адамантиновой Стрелы, что не может не радовать. Стражи Покрова также используют это заклинание в своих целях, но немного в другой интерпретации (Самообладание + Ремесло или Наука + Смерть).

Убийственное Пожирание (Смерть •••)

Любой маг может получить Ману принеся жертву (см.стр.____). Однако это заклинание позволяет принести цель в жертву не убивая ее, а просто повреждая. Маг может восстановить свой запас Воли или Маны поживая энергетическую структуру Образа цели. Заклинание не работает на животных, вампирах и других подобных существах. В общем целом, оно заточено только против людей и использование этого заклинания на других существах может закончиться плохо для заклинателя.

Практика: Столкновение

Действие: Мгновенное; вычесть Выносливость цели

Длительность: Постоянное

Вид: Явное

Маназатраты: 1 Маны

Сначала маг должен захватить цель с помощью броска Сила + Рукопашный бой против Защиты цели. Если захват успешен, то на следующем ходу маг может восполнить свои очки Воли, по одному за каждый успех, нанося жертве по единице аггравированного урона за каждую вытянутую единицу Воли. Это заклинание можно применить и к жертвам, которые уже получили максимально допустимое количество летального урона и теперь умирают. Вытягивать можно столько Воли, сколько осталось у жертвы, но не больше.

С Таинством Смерти 4, заклинатель может использовать это заклинание в пределах своего сенсорного диапазона не нуждаясь в захвате цели. С Таинством Смерти 5 уровня и Пространства 2, это заклинание может стать симпатическим.

Как вариант, маг может наносить по единице летального урона за каждый успех, восстанавливая себе Ману в таком же количестве. Если жертвой становится другой маг, имеющиеся у него единицы Маны не затрагиваются, так как получаемая заклинателем Мана вытягивается прямо из Образа мага, повреждая его структуру, а соответственно и нанося ранения магу. Это заклинание не может одновременно работать в двух режимах, вытягивая и Ману и Волю, но его можно скомбинировать по обычными правилам, что даст новому, комбинированному заклинанию эту возможность.

В связи с тем, что у жертвы фактически не забирается Воля или Мана, она может становится жертвой несколько раз за сцену, но это уже будут несколько разных заклинаний а не одно.

Выученное заклинание (Свободный Совет): Энергетическая Передача

Дайсы: Манипулирование + Убеждение + Смерть

Некоторые ученые умы Свободного Совета предлагают использовать это заклинание на умирающих, так как им уже все равно, а польза от их смерти может быть большой. Другие Пробужденные с отвращением относятся к таким заявлениям и к этому заклинанию. Не смотря на то, что оно вполне доступно для изучения, мало кто действительно его использует.

Энтропийный Саван (Смерть •••)

То же, что и Энтропийная Охрана, но с возможностью накладывать это заклинание на других.

Практика: Экранирование

Действие: Мгновенное

Длительность: Продолжительное (одна сцена)

Вид: Скрытый

Маназатраты: 1 Маны (на выбор)

Цель получает 1 ед.Брони за каждый уровень Таинства Смерти заклинателя. Заклинатель может увеличить Длительность заклинания на 1 день, потратив одно очко Маны.

Выученное заклинание (Стражи Покрова): Саван Мрака

Дайсы: Сообразительность + Оккультизм + Смерть

Адамантиновые Стрелы защищают своих членов этим заклинанием, хотя некоторые считают это заклинание несколько "нечистым".

Врата Привидений (Смерть •••)

Маг создает врата, которые трансформируют любого, кто пройдет через них в Сумеречную форму существования. Те кто прошел через врата будут оставаться в таком состоянии пока врата существуют. Они могут касаться призраков, брать призрачные предметы, читать призрачные тексты. Они также могут сражаться с приведениями и духами, повреждая их Тело. Однако и создания Сумерек могут атаковать таких путешественников.

Практика: Плетение

Действие: Расширенное (требуемое число успехов равняется локальной силе Рукавицы)

Длительность: Продолжительное (одна сцена)

Вид: Явное

Маназатраты: Нет

Одно существо Размера 5 может пройти через врата за один ход. Более крупные существа вынуждены протискиваться 2 и более ходов. Заклинатель может увеличить кол-во требуемых успехов, чтобы расширить врата, позволяя проходить через них сразу нескольким существам Размера 5. С уровнем Таинства Смерти 4 маг может колдовать это заклинание как мгновенное действие, а также определять кто сможет (или не сможет) войти (или выйти) из врат. 1 дополнительный успех = +1 существо Размера 5 может пройти.

Выученное заклинание (Мистериум): Зов Перекрестка

Дайсы: Решительность + Оккультизм + Смерть

Одно дело просто разговаривать с приведением, изучая их. Другое дело самому стать приведением. Множество недоступных обычным образом мест могут быть изучены таким образом. Маги Мистериума используют это заклинание для поиска труднодоступных артефактов и знаний.

Призрачный Предмет (Смерть •••)

Маг может создать призрачный предмет из материального предмета. Для этого он должен сломать его (разрушить его Структуру) и использовать это заклинание на полученные "останки". Предмет

становится призрачным, что позволяет заклинателю управлять им с помощью заклинания Смерти 2 уровня "Могильное Прикосновение".

Практика: Плетение

Действие: Мгновенное

Длительность: Постоянное

Вид: Скрытый

Маназатраты: Нет

Выученное заклинание (Мистериум): Освящение Ночью

Дайсы: Решительность + Оккультизм или Наука + Смерть

Маги Мистериума часто используют это заклинание чтобы наполнить свои Обители большим количеством потенциально полезных предметов, которые можно использовать с помощью "Могильного Прикосновения" и они при этом не занимают место. У магов Свободного Совета есть свой вариант этого заклинания, использующий Науку вместо Оккультизма.

Поднять Труп (Смерть •••)

Иногда наличия даже самых верных и преданных, но живых слуг - недостаточно. Живого могут пытаться, заколдовать, накачать наркотиками и так далее и становится уже не важно, насколько предан он был. Ну и где в такой ситуации некроманту искать слуг? Выход есть - просто Поднимите Труп, который будет служить вам преданным слугой. Таким слугам конечно не хватает сообразительности и мотивации, но эти недостатки они с успехом компенсируют упорством и неутомимостью при выполнении задачи.

В общем целом, интеллект таких созданий не намного выше, чем у умной собаки. Они могут понимать некоторые визуальные эффекты (типа открытия двери, которую он должен охранять или крика "Защити меня!"), но не могут совершать различных действий, требующих абстрактного мышления. У них весьма ограниченный объем памяти и даже из него они не могут делать логических выводов. Они, к примеру, могут заметить что их хозяин переоделся сегодня, но запомнить что он переодевается всегда по утрам (одевает одежду после сна) - это уже выше их сил.

У этих созданий полностью отсутствует личная инициатива. Они не сильнее, чем были при жизни, но они намного упорней, выносливей и абсолютно нечувствительны к боли. Они не едят и не спят и выполняют работу, которую им поручили до конца или пока не скажут обратного, даже если для этого им придется оторвать друг у друга какие либо органы. У них не страха и желаний, да и разума как такового тоже нет, что не позволяет другим взять над ними контроль. Однако другой

некромант может использовать это же заклинание чтобы переподчинит себе трупы другого некроманта.

Практика: Плетение

Действие: Мгновенное

Длительность: Продолжительное (одна сцена)

Вид: Явное

Маназатраты: Нет

Для поднятия трупа требуется только один успех. Все дополнительные успехи увеличивают Эффективность заклинания. Если кто-либо решит перехватить контроль на трупами, он должен набрать количество успехов большее, чем Эффективность заклинания, которое и контролирует на данный момент труп. Вместо этого, дополнительные успехи можно использовать для увеличения Физических Атрибутов трупа (но не Социальных или Ментальных), что увеличивает требуемый Физический Атрибут на 1 за каждый дополнительный успех потраченный на это изменение.

Выученное заклинание (Серебряная Лестница): Встань и Иди

Дайсы: Внушительность + Убеждение + Смерть

Многие маги Серебряной Лестницы не испытывают никаких угрызений совести относительно использования трупов ранее живых людей. Они видят в трупе лишь физическую оболочку души, которой тут давно уже нет. Такие неприхотливые слуги тешат самолюбие этих магов. Другие маги осуждают использование трупов в таких целях. Другие Ордены также иногда используют это заклинание в своих целях, как для создания личной охраны, так и с целью запугать преступника.

Восстановление Тела (Смерть •••)

Маг может исцелить Тело Приведения.

Практика: Совершенствование

Действие: Мгновенное

Длительность: Постоянное

Вид: Явное

Маназатраты: Нет

Каждый полученный при броске успех восстанавливает 1 ед.Тела Приведения.

Выученное заклинание (Свободный Совет): Спектральные Припарки

Дайсы: Самообладание + Оккультизм + Смерть

Некоторые маги стремятся подчинить своей воле призраков и приведений. Другие стараются договориться. Оказание "первой помощи" приведению может помочь в установлении более доверительных отношений между магом и приведением. Маги Адамантиновой Стрелы используют свой вариант этого заклинания (Решительность + Оккультизм + Смерть) чтобы "подлечить" приведения, которые они отправили в бой, чтобы те продержались немного дольше.

Изменить Эфемеру (Смерть •••)

"Неживые" объекты и места мира Сумерек созданы из вещества, которое называется Эфемера. Маг может воздействовать на Прочность таких объектов, увеличивая или уменьшая ее. Маг не может воздействовать на "живых" обитателей мира Сумерек.

Практика: Совершенствование или Плетение

Действие: Мгновенное

Длительность: Постоянное

Вид: Явное

Маназатраты: Нет

Только один успех требуется чтобы изменить форму Эфемеры. Если форма, которая придается Эфемере слишком сложна, Рассказчик может наложить определенные штрафы. Как вариант, вместо изменения формы маг может повысить Прочность предмета на 1 за каждый успех. В варианте оружия или средств защиты, успехи также могут применяться для увеличения бонуса от оружия или Брони средства защиты.

Выученное заклинание (Мистериум): Призрачная Ковка

Дайсы: Ловкость + Ремесло + Смерть

Маги Мистериума применяют это заклинания на призрачных предметах прежде чем использовать их в материальном мире. Как вариант, некоторые маги используют это заклинание чтобы создать подарок для обитателей Сумерек для установления дружеских отношений.

ВРЕЗКА

Зомби

Каждый зомби, созданный с помощью заклинания "Поднять Труп" получает следующие параметры:

Атрибуты: Мощь 1, Искусность 1, Сопротивление 2

Размер: 5 (или меньше, если тело меньше)

Скорость: 1*

Инициатива: 1*

Защита: 1*

*Эти параметры начинают всегда с одного очка вне зависимости от очков Атрибутов. Заклинатель может использовать полученные при колдовстве успехи чтобы повысить их. Зомби не получают штрафов от ранений и не могут исцелить ранения естественным образом.

Все очки тупого, летального или аггравированного урона причиняются как обычно, но зомби не может потерять работоспособность, упасть без сознания или впасть в кому. Они просто продолжает делать то, что ему велено, пока у него есть хотя бы одно очко жизни. При нанесении зомби тупого или летального урона он ни как не реагирует на него. Если все очки жизни заполнены летальным уроном и начинается наносится аггравированный урон, зомби все также ни на что не реагирует, но начинает терять куски тела за каждое очко аггравированного урона (какие - решает Рассказчик) пока не рассыпется на части полностью.

Не взирая на то, что зомби поднят из могилы, он все ещё продолжает гнить. Он получает по 1 очку летального урона за прохождение дней равное его Соппротивлению. То есть, если Соппротивление зомби равно 3, то каждые 3 дня его "жизни" он будет получать по 1 очку летального урона.

Кроме того, у зомби есть определенная уязвимость. К примеру уязвимость к огню, к повреждению головы или к вырезанию на нем определенного символа. Если зомби получает хотя бы одно единицу летального или аггравированного урона своей уязвимости, он мгновенно рассыпается на части. Эту уязвимость определяет сам заклинатель в процессе колдовства. Тем не менее, заклинатель может потратить один успех колдовства, чтобы сделать зомби Несокрушимым. В таком случае у зомби нет уязвимости и его можно уничтожить только разобрав на куски, как было описано выше.

КОНЕЦ ВРЕЗКИ

Отделение Души Спящего (Смерть •••)

Маг может вытянуть из Спящего его душу. Все минусы отсутствия души действуют как обычно (см.стр. ____).

Практика: Столкновение

Действие: Расширенное и состязательное; цель рефлекторно совершает бросок Решительности

Длительность: Постоянное

Вид: Явное

Маназатраты: 1 Маны

Во время колдовства маг должен касаться цели. Если он перестает ее касаться, он теряет все накопленные успехи. С уровнем Смерти 5 маг может колдовать это заклинание в сенсорном диапазоне. Заклинание не может быть симпатическим. Само собой, во время колдовства жертва должна быть максимально обездвижена, чтобы не помешать процессу вытягивания души. Можно конечно и просто удерживать цель в захвате, но это нерационально, так как она будет пытаться освободиться каждый ход, а для колдовства этого заклинания может понадобится несколько часов. Требуемое число успехов этого заклинания равняется уровню Воли жертвы.

У мага есть только ограниченное число бросков. Оно равно Решительности + Самообладанию мага. Если заклинание не успешно, то маг не может использовать его на той же цели по крайней мере 24 часа.

Рефлекторные и состязательные броски Решительности цели проводятся против каждого броска мага. Если хотя бы раз в процессе колдовства бросок цели был успешен - заклинание не удастся. После того, как душа вытянута, она перемещается в мир Сумерек. Маг, вытянувший душу может видеть и потрогать ее. Обычно маги используют Духовный Сосуд для того, чтобы душа не убежала. см.Обработка Души на стр.____. На пятом уровне Таинства Смерти маг может вытягивать не только души Спящих, но и Пробужденных.

Выученное заклинание (Адамантиновая Стрела): Нечестивая Зачистка

Дайсы: Внушительность + Запугивание + Смерть

Маги Адамантиновой Стрелы утверждают что ещё во времена Атлантиды они использовали это заклинание чтобы покарать преступников.

Призвать Тени (Смерть •••)

То же что и Теневая Скульптура и Анимировать Тени, но теперь заклинатель может самостоятельно создавать тьму из ничего. Кроме того, он наделяет тьму некой псевдоструктурой, которая позволяет ей трогать вещи и даже выступать слабым барьером.

Практика: Плетение

Действие: Мгновенное

Длительность: Продолжительное (одна сцена)

Вид: Явное

Маназатраты: Нет

Маг создает тьму радиусом 1 метр или 5 кубических метров объемом. Каждый успех дает тьме Силу 1 (что позволяет ей поднимать предметы) или Прочность 1. Так как тьма не является материальным предметом, она не обладает Структурой. Если через тьму идет атака (если тьма

выступает в качестве двери или подобного) то взаимодействие входящей атаки идет с Прочностью тьмы, но не повреждает ее.

Выученное заклинание (Свободный Совет): Дитя Полуночи

Дайсы: Сообразительность + Оккультизм + Смерть

Маги Свободного Совета используют это заклинание для создания преград против огнестрельного оружия, анимируют тьму, чтобы спугнуть грабителя и подобное.

Подавить Собственную Жизнь (Смерть •••)

Маг может временно подавить собственную жизнь. Кроме разложения, все остальные симптомы присутствуют. Душа и разум отсутствуют.

Практика: Скрытие

Действие: Мгновенное (или рефлекторное, если потратить единицу Воли).

Длительность: Продолжительное (один час)

Вид: Скрытый

Маназатраты: Нет

Во время колдовства заклинания маг может определить условие, при котором он очнется (удар, лай собаки и так далее). Если условие не определено, маг очнется после окончания срока действия заклинания. Когда маг приходит в себя он получает штраф -1 к любым Социальным броскам за каждые 4 часа проведенные в состоянии трупа (до максимума -5), так как персонаж, который выглядит как зомби будет вызывать лишь ужас и отвращение.

Этот штраф снижается на 1 за каждый час после того как маг очнулся, так как его тело приходит к своему обычному живому состоянию. Это заклинание обычно колдуется как скрытое, делая вид что маг умер от естественных причин или погиб в аварии. Заклинание Зловещий Взгляд 1 уровня Таинства Смерти позволяет определить что труп на самом деле и не труп вовсе, но Эффективность Зловещего Взгляда должна быть равной или превышать Эффективность этого заклинания.

Выученное заклинание (Стражи Покрова): Спуск в Могилу

Дайсы: Самообладание + Обман + Смерть

Не многие люди могут допросить труп. Стражи Покрова используют это заклинание если дискредитированы для того, чтобы избежать неудобных вопросов. Хотя вопросы все равно возникают, когда обнаруживается что "тело" исчезло из морга, чаще всего это намного лучше, чем

если маг попадет на допрос или действительно умрет. Маги Серебряной Лестницы используют это заклинание чтобы отрубить все концы в своей старой жизни и начать новую с чистого листа.

•••• Адепт Смерти

Я призываю мертвых на эту Землю, заставляя их охотиться на живых. Я буду становиться призраком когда захочу и одним своим словом могу разрушать жизни. Я могу придавать живым вид мертвых. Если мне будет нужно, я могу забирать души и использовать их так, как захочу.

Ослабление (Смерть ••••)

Маг может вытянуть жизненную энергию из человека, делая его слабым и беспомощным.

Практика: Разгадывание

Действие: Мгновенное; вычесть Выносливость цели

Длительность: Продолжительное (одна сцена)

Вид: Скрытый

Маназатраты: Нет

Для начала, маг должен захватить цель с помощью броска Сила или Ловкость + Рукопашный Бой - Защита цели. Если захват прошел успешно, маг может колдовать это заклинание мгновенным действием на следующем ходу. На пятом уровне Таинства Смерти маг может колдовать это заклинание мгновенным действием в радиусе своего сенсорного диапазона. Для того, чтобы это заклинание стало симпатическим, ему нужен уровень Смерти 6 (?) и уровень Пространства 2. Каждый успех понижает Атрибут Силы на 1 до минимума 1. Максимальное количество Силы, которое может понизить маг равняется его уровню Таинства Смерти. Понижение Силы также влияет на понижение Скорости цели.

Выученное заклинание (Адамантиновая Стрела): Могильный Груз

Дайсы: Внушительность + Оккультизм + Смерть

Если враг не может поднять оружие, в большинстве случаев он становится безвредным. Это позволяет магам Адамантиновой Стрелы побеждать своих врагов. Естественно, маги других Орденов могут найти другое применение этому заклинанию. К примеру, маги Мистериума используют свой вариант этого заклинания (Манипулирование + Оккультизм + Смерть) чтобы замедлить своих преследователей.

Призраки (Смерть ••••)

Маг создает для умершего (в течении часа) или умирающего Спящего якорь, который не отпустит его призрак в загробную жизнь. Умиравший становится призраком сразу же после смерти, если она произошла во время действия этого заклинания.

Практика: Структурирование

Действие: Мгновенное и состязательное; цель совершает рефлекторный бросок Решительности (Спящий) или Сопротивление (призрак)

Длительность: Продолжительное (одна сцена)

Вид: Явное

Маназатраты: 1 Маны

Маг должен потратить ещё одну единицу Маны, кроме той что и так тратится заклинание и кроме тех, что тратятся по каким либо другим причинам для того, чтобы сделать якорем для призрака любой объект, который никак не относится к призраку.

ТАБЛИЦА

Каждый успех может повысить Длительно заклинания:

Успехи Длительность

2 успеха 2 часа (или 24 часа с 5 уровнем Смерти)

3 успеха 12 часов (или 2 дня)

4 успеха 24 часа (или неделя)

5 успехов 2 дня (или месяц)

6 успехов 4 дня (или неограниченное действие - только на призраков, на умирающих не работает).

С уровнем Смерти 5, маг может создать призрака даже из умершего или умирающего мага или из Спящего, который уже давно умер.

Выученное заклинание (Серебряная Лестница): Вечный Непокой

Дайсы: Внушительность + Убеждение + Смерть против Решительность (Спящий) или Сопротивление (призрак)

Иногда даже смерть не является достаточным наказанием для преступников Серебряной Лестницы. Призрака, созданного благодаря этому заклинанию могут контролировать с помощью других заклинаний или просто оставить вечно скитаться в определенной якорем области. Иногда члены Мистериума используют свой вариант этого заклинания (Интеллект + Убеждение + Смерть), чтобы создать стража, который будет отпугивать нежелательных лиц из определенного места.

Ревенант (Смерть ••••)

Заклинатель предотвращает выход души из умершего тела Спящего. Колдовство этого заклинания должно начаться не позже, чем через час после смерти Спящего. С помощью этого заклинания создается то, что некоторые маги называют Ревенант, тело, не разлагающиеся под воздействием этого заклинания с заточенной в нем душой. Заклинатель наделяет Ревенанта определенным смыслом или смыслами жизни, типа - спасти или отомстить.

Практика: Структурирование

Действие: Расширенное и состязательное; цель рефлекторно совершает бросок Решительности

Длительность: Продолжительное (одна сцена)

Вид: Явное

Маназатраты: Нет

Только один успех нужен для того, чтобы поднять труп и наделить его Страстью. Дополнительные успехи позволяют улучшать Атрибуты Ревенанта из расчета: 1 успех = +1 Атрибуту. К пятым уровнем Таинства Смерти заклинатель может поднимать мертвых магов, делая из них Ревенантов, но такое существо уже не может использовать магию, однако сопротивляется магии (или сверхъестественным воздействиями или ещё чему либо) с помощью значения Решительность + Гнозис.

Выученное заклинание (Серебряная Лестница): Сначала Долг Потом Отдых

Дайсы: Манипулирование + Убеждение + Смерть

Некоторые маги Серебряной Лестницы используют это заклинание для того, чтобы труп выполнил свои обязательства, которые не выполнил ещё при жизни, но остался должен. Другие просто поднимают трупы, когда нуждаются в хороших слугах, которые практически не способны на предательство. В любом случае использовать это заклинание нужно весьма осторожно, так как оно может привести и к отступлению от пути Мудрости.

ВРЕЗКА

Ревенанты

Эти неживые существа получают практически те же самые Атрибуты и Навыки, которыми обладали при жизни, но следует вычестить по единице из Самообладания и Сообразительности. Все таки это одержимая нежить... Ревенант не может восстанавливать очки Воли ни каким из возможных способов.

Сущность Ревенанта при его создании равняется его Решительности +5. Максимальное количество Сущности, которое может сохранять Ревенант равно 10 + Решительность.

Ревенант теряет по 1 единице Сущности каждый день. Вместо Добродетелей и Пороков у Ревенанта есть Страсть (заклинатель может добавить ещё одну дополнительную Страсть с помощью повышения требующихся успехов для поднятия Ревенанта). Примеры Страстей: "Отомстить за убийство" (включая собственное убийство), "Защитить Джона Конора", "Украсть Гримуар Эбона".

Когда Ревенант достигает успеха в удовлетворении своей Страсти, совершите бросок дайсов, количество которых определяется так: достиг ли Ревенант своей цели полностью (5 дайсов - максимум) или же он совершил что либо, что позволит ему достигнуть своей цели быстрее или эффективней (от 1 до 4, в зависимости от совершенных действий). Каждый успех дает +1 Сущности Ревенанту. Также у Ревенанта есть одно очко Высших Сил, которое он также может использовать для достижения своей цели. Заклинатель может добавить Ревенанту дополнительные очки Высших Сил за каждые 2 дополнительных успеха при колдовстве заклинания.

Гниющая Плоть (Смерть ••••)

Одна из самых ужасных форм прямого магического воздействия, известная миру Пробужденных. Это заклинание заставляет плоть живого существа гнить и разрушаться. Плоть сгнивает и отслаивается, кости ломаются и превращаются в пепел, кровь превращается в шарики гноя. Не смотря на то, что по отдельности все эффекты этого заклинания могут считаться вполне естественными, но все вместе, они явно носят сверхъестественную форму. И естественно, все кто знаком с этим заклинанием могут с одного взгляда определить от чего страдает жертва.

Практика: Разгадывание

Действие: Мгновенное; вычесь Выносливость цели

Длительность: Постоянное

Вид: Явное

Маназатраты: 1 Маны

Для начала маг должен захватить цель (Сила или Ловкость + Рукопашный бой - Защита цели). Если захват успешен, заклинание может быть применено на следующем ходу. (На 5 уровне Таинства Смерти заклинатель может колдовать это заклинание в пределах сенсорного диапазона. Для использования этого заклинания как Симпатического требуется 6 уровень Таинства Смерти и 2 уровень Таинства Пространства). Каждый успех позволяет нанести цели одно очко летального урона. На 5 уровне Таинства Смерти можно потратить ещё одну Ману и наносить аггравированный урон вместо летального. Кроме того, каждый успех накладывает на цель штраф -1 ко всем социальным броскам из за жуткой внешности цели. Этот штраф не складывается, даже если заклинание применено на цель несколько раз. В таком случае просто примените наибольший полученный штраф.

Выученное заклинание (Адамантиновая Стрела): Зубы Кали Ма

Дайсы: Сила + Запугивание + Смерть – Выносливость

Когда магам Адамантиновой Стрелы требуется уничтожить цель и сделать это быстро - лучше этого заклинания сложно найти. Другие Ордены также используют это или подобные заклинания для тех же самых целей.

Убить Собственную Ауру (Смерть •••••)

Маг уничтожает любые признаки своей ауры. Ее нельзя будет прочесть с помощью магии.

Практика: Разгадывание

Действие: Мгновенное

Длительность: Постоянное

Вид: Скрытый

Маназатраты: Нет

В течении недели маг создает новую собственную ауру, как если бы поменял отпечатки пальцев. Никто не сможет определить по старой ауре этого мага (если не знал его лично в лицо, но и это решается). Однако до момента, когда появится новая аура, маги, способные видеть ауру могут встревожиться. Отсутствие ауры - это ненормально.

Выученное заклинание (Свободный Совет): Начинать Заново

Дайсы: Интеллект + Обман + Смерть

Иногда магам Свободного Совета нужно скрыться и начать все заново. Это заклинание Смерти дает для этого отличную возможность. Сильные маги разных Орден используют это заклинание, когда их аура становится слишком узнаваемой и насыщенной.

Привязать Душу (Смерть ••••)

Маг может присоединить украденную душу к себе или другому, но только при условии что у мага или цели привязки на данный момент нет души.

Практика: Структурирование

Действие: Расширенное (требуемое число успехов = один для души Спящего, Гнозис для души мага)

Длительность: Постоянное

Вид: Явное

Маназатраты: Нет

Требуемое число успехов, которые нужно получить для успешной привязки души равняется одному, если это душа Спящего или равняется уровню Гнозиса, если душа принадлежит магу. После привязки, душа начинает принадлежать цели заклинания. См. "Обработка Души" на стр. ____ для получения большей информации об обработке отлетевшей души.

Выученное заклинание (Свободный Совет): Реставрация

Дайсы: Самообладание + Эмпатия + Смерть

Это заклинание частенько используется магами Свободного Совета для того, чтобы вернуть душу владельцу или прикрепить бесхозную душу к потерявшему душу человеку, который случайно попал в разборки между магами.

Подавить Другую Жизнь (Смерть ••••)

Маг может подавить чужую жизнь, также как и свою в заклинании "Подавить Собственную Жизнь".

Практика: Скрытие

Действие: Мгновенное и состязательное; цель совершает бросок дайсов Самообладание + Гнозис рефлексивно

Длительность: Продолжительное (одна сцена)

Вид: Скрытый

Маназатраты: Нет

Сначала маг должен захватить цель (Сила или Ловкость + Рукопашный Бой - Защита цели). В случае успеха заклинание колдуется рефлексивно. На 5 уровне Таинства Смерти заклинание может быть использовано в сенсорном диапазоне. Для использования этого заклинания как симпатического, требуется Таинство Смерти 6 уровня и Таинство Пространства 2 уровня. Если во время "смерти" от такого заклинания, цель подвергается атаке или получает урон любым другим образом, заклинание немедленно рассеивается и цель просыпается. Пока цель "мертва" она не чувствует ничего, как если бы была в глубоком сне.

Выученное заклинание (Стражи Покрова): Передать в Мавзолей

Дайсы: Манипулирование + Обман + Смерть против Самообладание + Гнозис

Когда другие способы не действуют, а убивать проблемного Спящего не хочется, Стражи Покрова могут временно "умертвить" его с помощью этого заклинания. Потом они якобы находят "труп", помогают "ожить" и устраивают жизнь Спящего по новому и в новом месте, убеждая что там, где он жил раньше - опасно, могут и на совсем убить. Адамантиновые Стрелы также используют это заклинание в военных операциях, помогая своим соратникам проникнуть под видом трупов в логово противника.

Сумеречный Сдвиг (Смерть ••••)

Маг может самостоятельно перейти в Сумеречный вид существования без необходимости проходить через врата.

Практика: Структурирование

Действие: Мгновенное

Длительность: Продолжительное (одна сцена)

Вид: Явное

Маназатраты: 1 Маны

Одежда и экипировка мага, которых он касается в момент создания заклинания, также переходят вместе в Сумеречную форму. Маг может вернуться в обычную форму в любой момент рассеяв собственное заклинание.

Выученное заклинание (Мистериум): Перешагнуть

Дайсы: Выносливость + Оккультизм + Смерть

Это заклинание позволяет избежать погони (если она ведется обычными, мирскими методами). Конечно, некоторые утверждают, что в Сумерках можно нарваться и на что-нибудь похуже, но другие возражают, что иногда лучше идти среди мертвых, чем среди живых.

•••• Мастер Смерти

Я иду со Смертью, как с близким другом и помощником. Я пожираю на ужин души живых и мертвых, восстанавливая свою Волю и Энергию за счет их силы. Я могу разрушать магию. Я могу подчинять себе тени, которые придут издалека и ответят на мои вопросы.

Пожирая Живых (Смерть •••••)

Маг поглощает жизненную энергию или приведений. Также как раньше маг мог поглощать умирающих, теперь он может поглощать абсолютно здоровых существ или даже призраков, усиливая себя.

Практика: Разгадывание

Действие: Мгновенное; вычесь Выносливость цели (Живое существо) или Соппротивление (Призрак)

Длительность: Постоянное

Вид: Явное

Маназатраты: 1 Маны

Заклинание работает точно также, как и Убийственное Пожирание, но против абсолютно живых и здоровых целей и против приведений (повреждая их Тело). Маг все ещё должен захватить цель, прежде чем использовать это заклинание, однако на 6 уровне Таинства Смерти маг может колдовать это заклинание в сенсорном диапазоне мгновенным действием.

Выученное заклинание (Адамантиновая Стрела): Порча Виктора

Дайсы: Манипулирование + Запугивание + Смерть – Выносливость (Живое существо) или Спротивление (Призрак)

Это заклинание активно используется в бою теми магами Адамантиновой Стрелы, которые любят ближний, контактный бой с противником. Маги серебряной Лестницы также любят применять это заклинание, предварительно обездвиживая своих противников с помощью ловушек.

Уничтожить Ману (Смерть •••••)

Маг может уничтожать Ману.

Практика: Разрушение

Действие: Мгновенное; вычьсть Решительность цели

Длительность: Постоянное

Вид: Скрытый

Маназатраты: Нет

Одно очко Маны может быть уничтожено за один успех при броске колдовства этого заклинания. Абсолютно не важно, как хранится эта Мана, в камнях Тасс, в артефактах или в самом маге.

Выученное заклинание (Адамантиновая Стрела): Вырвать Зуб

Дайсы: Сила + Запугивание + Смерть – Решительность

Оружие без боеприпасов в большинстве случаев абсолютно бесполезно. То же самое нельзя сказать относительно мага, но лишенный Маны маг все таки намного более простой противник, чем такой же маг с Маной.

Подавить Искру (Смерть •••••)

Маг может рассеять любое заклинание. Ему не требуется для этого Прайм 1 уровня и знание Таинства, заклинание которого он собирается рассеять. Однако ему все ещё требуется Магическое Зрение, чтобы точно обнаружить заклинание, которое требуется разрушить.

Практика: Разрушение

Действие: Мгновенное

Длительность: Постоянное

Вид: Скрытый

Маназатраты: Нет

Количество успехов, полученных при броске на колдовство этого заклинания должно быть равным или превышать Эффективность заклинания, которое требуется рассеять.

Выученное заклинание (Стражи Покрова): Великий Запрет

Дайсы: Решительность + Оккультизм + Смерть

В своей работе по защите тайн мира Пробужденных, Стражи Покрова активно используют это заклинание, чтобы уничтожать любые заклинания, которые могут подвергнуть мир Пробужденных опасности разоблачения. Маги Свободного Совета также используют свой вариант этого заклинания (Манипулирование + Оккультизм + Смерть) в своих экспериментах по созданию лучших заклинаний.

Стимулировать Приведение (Смерть •••••)

Маг стимулирует приведения, восстанавливая им ту личность, которую они имели при жизни и делая древних призраков ещё более могущественными.

Практика: Созидание

Действие: Мгновенное

Длительность: Продолжительное (одна сцена)

Вид: Явное

Маназатраты: Нет

Каждый успех повышает на один любой из трех Атрибутов приведения или дает ему одну единицу Сущности (но не больше максимально доступного для приведения Сущности).

Выученное заклинание (Мистериум): Память о Плоти

Дайсы: Манипулирование + Оккультизм + Смерть

Приведения - очень сильные союзники. Это заклинание улучшает их и так запредельные способности. Маги Мистериума иногда используют это заклинание, чтобы подкупить приведений, мешающих им. Стражи Покрова также используют свой вариант этого заклинания (Решительность + Оккультизм + Смерть).

Украсть Годы Жизни (Смерть •••••)

Маг крадет годы жизни у Спящего, продлевая свою собственную жизнь.

Каждое живое существо обладает определенной продолжительностью жизни - его нить жизни. Эта нить может быть длиннее или короче, в зависимости от того, какого образа жизни придерживается существо. Это заклинание позволяет магу отрезать часть нити жизни существа и пришить ее к собственной нити жизни. Это заклинание нельзя использовать на сверхъестественных существах, включая Пробужденных.

Практика: Разрушение

Действие: Расширенное и состязательное; цель совершает бросок Выносливости рефлексивно

Длительность: Постоянное

Вид: Явное

Маназатраты: 1 Маны

Требуемое число успехов равняется числу лет, которые маг хочет украсть у цели, но не больше, чем уровень Тайнства Смерти заклинателя за одно заклинание. Маг может колдовать это заклинание на одну и ту же цель не чаще, чем раз в год. Эффект данного заклинания полностью в руках Рассказчика. Маг может жить намного дольше простых смертных, но это заклинание не предотвращает эффекта старения и ни как не влияет на смерть от несчастного случая и подобного.

Выученное заклинание (Серебряная Лестница): Пририсовать Нить Жизни

Дайсы: Манипулирование + Обман + Смерть против Выносливости

Иногда даже целой жизни не хватает, чтобы закончить какой либо проект. Маги Серебряной Лестницы используют это заклинание для продления собственной жизни, чтобы закончить свои грандиозные проекты. Маги Мистериума используют свой вариант этого заклинания (Интеллект + Обман + Смерть) примерно для тех же целей, если остались незаконченные разработки или исследования.

Призыв Мертвых (Смерть •••••)

Маг может призвать приведение даже из Подземного Мира - жуткого места, куда попадают приведения, лишившиеся якоря. Маг может призвать приведение и другим образом, однако именно

это заклинание предпочитают использовать тогда, когда нужно получить информацию о давно прошедших днях, закопанных сокровищах или исчезнувших знаниях.

Практика: Созидание

Действие: Мгновенное и состязательное; цель совершает бросок Сопротивления рефлексивно

Длительность: Особая

Вид: Явное

Маназатраты: Нет

Маг может задать по одному вопросу за каждый успех. После ответов на вопросы, приведение возвращается в Подземный Мир. Маг не может делать паузы между вопросами, которые превышали бы 5 ходов. В противном случае приведение исчезает. Если вопрос четкий и понятный, приведение даст четкий и правдивый ответ. Если вопрос размыт и непонятен, приведение может не правильно его истолковать и дать неправильную или ложную информацию.

Выученное заклинание (Серебряная Лестница): Потребовать Аудиенции у Усопших

Дайсы: Внушительность + Убеждение + Смерть против Сопротивления

Даже обитатели Подземного Мира не могут скрывать от того, кто достиг Мастерства в магии Смерти. Маги разных Орденов используют это заклинание для получения информации. Маги Мистериума даже придумали свой вариант этого заклинания (Манипулирование + Убеждение + Смерть).

Судьба

Область воздействия: Благословения, проклятья, судьба, удача, клятвы.

Таинство Судьбы дает магу возможность манипулировать нитями судьбы, создавать положительные или отрицательные события, использовать клятвы, благословения и проклятья. Те, кто изучают Таинство Судьбы получают возможность понимания всех нитей судьбы всего во Вселенной.

Маги, которые изучают Таинство Судьбы, это обычно люди, которые хотят знать "почему" а не "как". Такие маги больше доверяют некому метафизическому смыслу объектов, чем жестким фактам. Бывает так, что маги, которые изучают Таинство Судьбы просто не довольны теорией предопределенности судьбы всего и вся и сами хотят вершить свою судьбу, однако это не всегда так. Некоторые маги Судьбы считают, что те, кто хочет самостоятельно вершить собственную судьбу тратят на это все свое время и не имеют возможности просто любоваться хитросплетениями судьбоносных действий. Ведь все равно, даже то что они считают вершением собственной судьбы тоже предопределено.

Правящая Сфера: Аркадия

Правящая пара Таинств этой Сферы - Время и Судьба. Сфера Аркадия это волшебное место, населенное непостоянными духами невероятной красоты и жестокости. Таинство Судьбы - нематериальная часть Правящих Таинств Аркадии. Судьба не может показать что произойдет в будущем или произошло в прошлом - это удел Времени. Судьба же воздействует на определенные события, выстраивая их так, как хочет маг.

Мальчик, которому суждено стать королем, скорее всего родиться в королевской семье - это логично. Не случайным является тот факт, что в человеческих мифах и легендах богиня судьбы всего использует ткацкий станок, нитями в котором являются судьбы всего мироздания. Таинство Судьбы влияет на эти нити.

Некоторые маги Свободного Совета предпочитают другое определение Судьбы. Они рассматривают ее как некую квантовую определенность развития событий всего в мироздании и маги Судьбы в их понимании являются частично физиками, которые влияют на квантовую определенность, выстраивая ее по собственному желанию.

ВРЕЗКА

Перманентная магия Судьбы

В обычном случае, заклинания, которые действуют постоянно - не могут применяться на живых существах. Исключением из этого правила являются заклинания Судьбы. Заклинания судьбы могут иметь постоянную Длительность и при этом накладываться на живых существ, но у них должно быть определенное условие, по выполнении которого заклинание рассеивается. К примеру "Только тогда, когда вы опять сможете завоевать любовь своей жены, проклятие будет снято."

Взаимосвязь (Судьба •)

Это заклинание показывает связь между различными объектами. Другими словами, маг может видеть степень симпатической связи между разными объектами. Маг также может почувствовать манипуляции с судьбой и их последствия. Эта способность позволяет определить любое сверхъестественное воздействие, которое так или иначе воздействует на судьбу объекта и которое отходит от обычного порядка вещей.

Практика: Познание

Действие: Расширенное (один ход за бросок)

Длительность: Концентрация

Вид: Скрытый

Маназатраты: Нет

Успешный бросок позволяет магу проверить любой объект в его сенсорном диапазоне на связь с другим объектом в том же сенсорном диапазоне (включая даже такие нематериальные вещи как бренд или мода). Каждый ход, когда колдуется это заклинание (пока маг сохраняет концентрацию) продолжительный бросок Сообразительности + Эмпатия + Судьба позволяет магу изучать людей. Каждый успех дает определенную информацию. Чем больше успехов, тем больше информации о связях получает маг. Маг не может определить, что это конкретно за связь, он просто может понять ее интенсивность. См.Симпатический радиус на стр.____ для получения информации о том, что значит та или иная связь.

ТАБЛИЦА

Успехи Взаимосвязь

1 успех Маг может определить Неизвестную и Представляемую связь между объектами. Также заклинатель может определить того, кто нарушил клятву или обет.

2 успеха Маг может определить связь "Сталкивались". Кроме того, маг может определить существо с Преимуществом Судьба (до 2 очков и +1 очка за каждый дополнительный успех).

3 успеха Маг может определить связь "Знакомый". Также заклинатель может определить прямой сверхъестественный контроль разума, вселение призрака или изменения судьбы.

4 успеха Маг может определить связь "Известная". Также заклинатель может определить не прямой сверхъестественный контроль разума.

5 успехов Маг может определить связь "Глубокая". Также заклинатель может обнаружить взаимосвязь между судьбы между различными существами. Так, к примеру, он может определить что вот этот человек станет наставником вот того, а вот тот - убьет вот этого.

Если цель имеет какую либо защиту от таких проверок - то бросок дайсов на это заклинание модифицируется с учетом Эффективности защиты.

Выученное заклинание (Стражи Покрова): Сеть Индры

Дайсы: Интеллект + Расследование + Судьба

Возможность узнать судьбу данного объекта - очень важна для Стражей Покрова. Она позволяет предпринять определенные шаги по сокрытию тайн мира Пробужденных ещё до того, как им начнут угрожать. Маги Серебряной Лестницы также часто используют свой вариант этого заклинания (Сообразительность + Расследование + Судьба) для того, чтобы определить потенциального кандидата в свои ряды (или потенциального противника Ордена).

Квантовый Поток (Судьба •)

Маг получает возможность немного влиять на события, выстраивая их так, чтобы они не нанесли ему вреда или принесли пользу. Он не может полностью изменять ход событий, но может немного подправлять их. Большинство магов заботятся и о том, чтобы немного измененный ход вещей не привел к хаосу, но есть некоторые, которые не заботятся об этом и просто делают то, что выгодно лично им.

Практика: Непреодолимое

Действие: Мгновенное

Длительность: Продолжительное (одна сцена)

Вид: Скрытый

Маназатраты: Нет

С помощью этого заклинания маг может убрать штрафы на различные действия, но не может добавить бонусы. Единица штрафа убирается за один ход "прицеливания" - своеобразной настройки событий, которые позволят избежать штрафа. Максимальный штраф, который можно убрать равняется трем.

К примеру, Зенон хочет перепрыгнуть на своем мотоцикле через забор с помощью удачно установленной здесь рампы. Однако идет проливной дождь и Рассказчик решает что из за дождя штраф на такое действие будет равняться -3. Ранее Зенон уже наколдовал на себя заклинание Квантового Потока, так что сейчас он три хода "прицеливается" (убирая по -1 штрафа за каждый ход) и когда он будет готов прыгать, штрафа за дождь уже не будет.

Выученное заклинание (Адамантиновая Стрела): Око Бури

Дайсы: Сообразительность + Оккультизм + Судьба

В своей работе, маги Адамантиновой Стрелы иногда вынуждены сражаться в абсолютно неприемлемых условиях, типа проливного дождя, тяжелых ранений и подобного. Это заклинание позволяет магам-воинам полностью концентрироваться на сражении, игнорируя различные раздражители, которые не относятся непосредственно к бою. Маги Мистериума также используют свой вариант этого заклинания (Решительность + Оккультизм + Судьба) в своих изысканиях, которые иногда могут привести их к таким событиям, при которых одна ошибка может стать смертельной.

Чтение Маловероятных Событий (Судьба •)

Некоторые повороты судьбы могут быть настолько маловероятны или незначительны, что слабо поддаются логическому анализу. Однако с помощью этого заклинания, маг может узнать о таких вероятных событиях и использовать их себе на пользу.

Это заклинание может дать магу возможность выиграть в лотерею (не обязательно главный приз, но уж небольшие деньги - точно). Заклинание не может изменять события, которые уже произошли

или происходят (К примеру, если маг сначала покупает лотерейный билет, а только потом применяет это заклинание - он не выиграет в лотерею, разве что действительно случайно. Вместо этого, он сначала должен применить заклинание, а лишь потом купить лотерейный билет). Также заклинание не может влиять на вероятности, которые просто не могут сбыться (к примеру с лотереей, если она изначально является просто фальсификацией и никто и не собирался выпускать даже одного билета с возможностью выигрыша). Кроме того, те кто постоянно использует это заклинание в своих целях, постоянно подтасовывая события в свою пользу (покупая тысячи лотерейных билетов и каждый из них - выигрышный) в результате сталкиваются с тем, что удача отворачивается от них в самый нужный момент.

Практика: Непреодолимое

Действие: Мгновенное

Длительность: Продолжительное (одна сцена)

Вид: Скрытый

Маназатраты: Нет

Простой успех позволяет удаче сработать здесь и сейчас незначительно (к примеру, парень перед вами кинул монетку в торговый автомат, но вот шоколадку тот ему не дал - сломался. Он ругается и уходит. Вы тут же подходите и применяете это заклинание - автомат выдает вам ту шоколадку, которую заказывал тот парень.).

Исключительный успех повышает шансы на удачу более значимого события. К примеру, вы видите объявление на столбе, в котором указано что разыскивается убежавший кот, награда нашедшему - 100 Евро. Вы применяете это заклинание, получаете исключительный успех и завернув за угол находите искомого кота. Если это заклинание использовать повторно для той же самой цели (пример с лотерей), оно начинается считаться Явным.

Выученное заклинание (Серебряная Лестница): Касание Лакшми

Дайсы: Сообразительность + Расследование + Судьба

Бывают времена, которые требуют глобального изменения множества судеб. А бывают времена, когда даже маленькое, ничего не значащее событие, повернутое в нужном направлении может изменить мир. Маги всех Орденов находят применение этому заклинанию.

Глаз Снайпера (Судьба • + Пространство • или Жизнь или Материя •)

В проливной дождь, туман и ночью, целясь в маленькую движущуюся цель, заклинатель может попасть в нее с помощью этого заклинания, если вообще умеет хоть как то стрелять. Это заклинание убирает все второстепенные штрафы при стрельбе (типа штрафа за дальнюю дистанцию), позволяя магу совершить точный выстрел в цель, которую он видит. Это заклинание нельзя использовать для стрельбы из-за угла не глядя, но можно использовать для того, чтобы сбить мелькающую на фоне джунглей колибри или проделать выстрелом отверстие точно в центре игровой карты подброшенной в воздух.

Практика: Познание

Действие: Мгновенное

Длительность: Особая

Вид: Скрытый

Маназатраты: Нет

Маг использует Таинство Жизни 1 уровня для прицеливания в живое существо или Материи 1 уровня для прицеливания в неживой объект. Каждый успех убирает один штраф, который в обычной ситуации накладывается на стреляющее при стрельбе по этой цели, а именно: дистанция до цели (штраф за дистанцию), позиция (упал ничком, присел и т.п.) или факторы окружения (тьма, снег, дождь, ветер, туман и вообще все, что не работает конкретно против мага и не является непосредственным щитом цели). Также заклинание можно использовать для того, что убрать штрафы за выстрел в определенную часть цели (выстрел в руку, голову, сердце или предмет, который цель держит в руках).

Заклинание применяется к следующему броску заклинателя, который он делает против цели, в которую целится заклинатель. Если цель покидает зону видимости, прежде чем он делает свой выстрел, он теряет цель и должен использовать это заклинание еще раз, чтобы достичь того же эффекта. Это заклинание не может быть скомбинировано с Пространством 1 уровня "Пространственная Карта". Только одно из этих заклинаний, имеющее большую Эффективность будет действовать.

Выученное заклинание (Стражи Покрова): Крылья Мухи

Дайсы: Самообладание + Огнестрельное оружие + Судьба

Не раз уже секреты Пробужденных висели на волоске тогда, когда нужно было устранить убегающего противника, прежде чем он сможет взбудоражить Спящих. И также не редко нужно было разбить маленький артефакт, удерживаемый врагом. Это заклинание дает возможность магу почувствовать себя одним из лучших снайперов мира.

Взгляд Сибиллы (Судьба •)

Маг получает Магическое Зрение. Он определяет мистические силы через призму Судьбы. Многие описывают это как тонкие или толстые нити судьбы, оплетающие определенное пространство, человека и тому подобное.

Практика: Прозрение

Действие: Мгновенное

Длительность: Продолжительное (одна сцена)

Вид: Скрытый

Маназатраты: Нет

Маг может обнаружить события, влияющие на судьбу. Когда это заклинание действует, совершите рефлекторный бросок Сообразительность + Расследование, чтобы определить судьбоносность того или иного события или фразы. Рассказчик решает, когда именно совершать этот самый бросок. Маг не может предугадывать или понимать, к чему приведут эти события или фразы, а может определять только их влияние на судьбу. Некоторые считают, что злоупотребление этой особенностью заклинания может привести к тяжелым последствиям для мага.

Если кто-то произнесет фразу "Какая сегодня солнечная погода" в большинстве случаев вряд ли эта фраза будет судьбоносной. Но если ребенок произнесет фразу "Эта девушка красива как ангел" это заклинание может и сработать, и окажется что в этой девушке есть действительно что-то непонятное, если она действительно святая, благословленная или ещё что то подобное. Однако заклинание не дает магу четкого понимания природы вещей.

Выученное заклинание (Мистериум): Полет Птиц

Дайсы: Сообразительность + Оккультизм + Судьба

Иногда почувствовать присутствие Мистерий можно благодаря случайно оброненной фразе. Маги Мистериума активно используют это заклинание во время поиска спрятанных знаний.

Ветер Судьбы (Судьба •)

Маг может отклонить или привлечь хорошие или плохие события. По большей части, это заклинание очень разносторонне и требует великолепного отыгрыша. Возможно персонаж захочет найти интересного собеседника в переполненном баре. А может он захочет подтолкнуть человека на дорогу именно тогда, когда из за угла внезапно вылетит автобус, или захочет поймать голубя, который будет пролетать здесь только через 45 минут.

Практика: Непреодолимое

Действие: Мгновенное

Длительность: Продолжительное (одна сцена)

Вид: Скрытый

Маназатраты: Нет

Выученное заклинание (Свободный Совет): Подталкивая Вероятность

Дайсы: Сообразительность + Обман + Судьба

Случайные события на самом деле постоянно встречаются в нашей жизни. Маги Свободного Совета активно используют это заклинание для создания положительных или отрицательных случайных событий. Ничего кардинально меняющего жизнь, но с их помощью можно заставить кого-то улыбнуться или испортить кому-то день.

•• Ученик Судьбы

Если я пожелаю, достойные будут награждены, а недостойные покарены самой судьбой. Клятвы, наложенные мной связаны с самим Мирозданием и ничто не может сопротивляться им. Мои небольшие потребности полностью перекрываются судьбоносными событиями, что позволяет мне проводить больше времени наблюдая за Мирозданием.

ВРЕЗКА

Условная Длительность (Судьба ••)

Как правило, заклинание длится ровно столько, сколько позволяет его Длительность и рассеивается сразу же после ее окончания. Как вариант, маг может применить некое условие в действии заклинания, которое заставит заклинание рассеяться сразу же при выполнении заданных условий.

Маг должен четко определить когда и/или как заклинание закончится. К примеру, ведьма кидает проклятье на цель и говорит "Ты будешь проклят до следующей полной луны или пока не вымолишь прощение у тех, кого обидел". Если заклинание имеет неограниченное время действия, то указывается только как заклинание закончит свое действие, так как привязываться ко времени нет смысла, заклинание будет работать до тех пор, пока не будет выполнено условие его рассеивания.

Заклинания с Условной Длительностью работают несколько дольше чем аналогичные заклинания. Увеличение длительности напрямую зависит от сложности условия, которое требуется выполнить для его рассеивания.

ТАБЛИЦА

Условие Бонус Длительности

Невероятное +1 фактор

Редкое +2 фактора

Обычное или частое +3 фактора

То есть, заклинание, которое в обычном состоянии длится 1 час, при использовании Невероятного условия получает фактор Длительности +1 и продлевает свою длительность до 2х часов. Если используется Редкое условие - до 12 часов, обычное или частое условие - до 1 дня.
См. Длительность на стр. ____.

Рассказчик сам решает, какие условия можно пропустить, а какие, типа "Пока рак на горе не свистнет" или "Пока луна не упадет", лучше не брать во внимание вообще - как абсолютно нереальные. Это заклинание должно просто немного добавлять в повествование драмы или некоторых элементов рассказа, а не рушить всю игру. Игроки просто должны довольствоваться тем, что с помощью этого заклинания они могут немного увеличить Длительность своих заклинаний.

Условный Триггер (Судьба •• + Время ••). Маг может определить триггер, который будет запускать заранее подготовленное заклинание (см. "Подготовленные Заклинания" на стр. ____). В обычном варианте, маг должен самостоятельно активировать триггер, однако с применением Условного Триггера, можно задать условие, которое будет активировать заклинание без вмешательства мага. Примеры триггеров: "Когда [цель заклинания] следующий раз взглянет на луну" или "Когда часы пробьют полночь" и так далее.

Так как заклинание в обычном состоянии не обладает такой возможностью, в него нужно вложить Ману в процессе колдовства заклинания. В остальном используются обычные правила колдовства Подготовленных Заклинаний.

КОНЕЦ ВРЕЗКИ

Исключительная Удача (Судьба ••)

Усилия мага поддерживаются носят исключительно успешный характер.

Практика: Управление

Действие: Мгновенное

Длительность: Продолжительное (одна сцена)

Вид: Скрытый

Маназатраты: 1 Маны

Маг получает правило "Снова 9" за каждый полученный успех (что позволяет ему перебрасывать не только 10, но и 9) на любой будущий бросок по желанию мага. То есть маг сам может определить когда использовать эту возможность. Заклинание Длится одну сцену (если не

применяются дополнительные факторы Длительности), после окончания действия заклинания, все не использованные успехи (то есть правила "Снова 9") исчезают. Следует помнить, что если игрок совершает "Бросок на удачу" то в этом варианте правило "Снова 9" не учитывается. Подходит только полученная при броске 10.

Выученное заклинание (Адамантиновая Стрела): Благословение Богов

Дайсы: Манипулирование + Оккультизм + Судьба

Иногда хорошее оружие не залог успеха и нужно ещё немного удачи. И это заклинание предоставляет такую удачу. Естественно, что такое полезное заклинание используют маги всех Орденов.

Сглаз (Судьба ••)

Это заклинание призывает неудачу на цель. В древние времена для наложения такого заклинания требовалось смотреть на цель заклинания тяжелым немигающим взглядом. И хотя в наше время есть другие способы воздействия, многие маги работают по старинке.

Практика: Управление

Действие: Соппротивление; вычесть Самообладание цели

Длительность: Особая

Вид: Скрытый

Маназатраты: 1 Маны

Полученные при колдовстве успехи определяют количество раз, которые срабатывает это заклинание на последующие броски цели (чтобы она не делала). Штраф равен уровню Таинства Судьбы заклинателя. Пример: Если заклинатель получает 3 успеха при колдовстве этого заклинания, то следующие три броска цели получают штраф. Некоторые маги колдуют это заклинание с использованием условного триггера.

Такой подход позволяет магу отложить начало действия заклинания до следующего раза, когда цель спровоцирует мага (к примеру - оскорбит его), или же когда цель доберется до определенного места. Магу требуется использовать Время 2 уровня в качестве соединенного колдовства. Смотри "Подготовленные Заклинание" на стр.____ или "Условный триггер" выше. (Следует помнить, что заклинание Судьбы 5 уровня "Разорвать Цепи" может рассеять это заклинание).

Выученное заклинание (Серебряная Лестница): Проклятие

Дайсы: Манипулирование + Убеждение + Судьба – Самообладание

Маги Серебряной Лестницы часто используют это заклинание чтобы скомпрометировать оппонентов, а Стражи Покрова используют свой вариант этого заклинания чтобы устроить веселую жизнь Спящему, который слишком упорен в своих попытках влезть в тайны Пробужденных (Сообразительность + Убеждение + Судьба).

Защита Фортуны (Судьба ••)

С помощью этого заклинания сама удача, судьба, фортуна или называйте как хотите помогает магу избегать атак. В самый нужный момент маг спотыкается и пуля пролетает над его головой, противник запутывается в собственной куртке и не может нанести точного удара и так далее.

Практика: Экранирование

Действие: Мгновенное

Длительность: Продолжительное (одна сцена)

Вид: Скрытый

Маназатраты: 1 Маны (на выбор)

Маг получает одно очко брони за каждый уровень Таинства Судьбы. Если потратить единицу Маны, Длительность заклинания можно продлить на сутки. Полученные при колдовстве успехи препятствуют попыткам рассеять это заклинание. Следует учитывать что это заклинание защищает и от попыток захвата мага (из броска на попытку захвата вычитается как защита мага, так и броня, полученная с помощью этого заклинания). Однако оно не защищает от попыток пересилить мага или нанести ему урон, пока заклинатель захвачен.

Выученное заклинание (Стражи Покрова): Недостигаемый

Дайсы: Самообладание + Атлетика + Судьба

Не все в мире Пробужденных решает магия. Иногда толика удачи и тяжелая мотировка в руках Спящего могут быть даже более опасны, чем самое сильное проклятие. Так что это заклинание используется многими магами, чтобы себя обезопасить. Маги Адамантиновой Стрелы используют свой вариант этого заклинания (Решительность + Атлетика + Судьба).

Предоставление Взгляда Сибиллы (Судьба ••)

То же что и заклинание "Взгляд Сибиллы", кроме того, что накладывается на других, включая сверхъестественных существ и даже Спящих. Но в последнем случае автоматически вызывает Неверие.

Практика: Прозрение

Действие: Мгновенное

Длительность: Продолжительное (одна сцена)

Вид: Скрытый

Маназатраты: Нет

Если цель сопротивляется, она совершает рефлекторный бросок Решительность + Гнозис.

Выученное заклинание (Мистериум): Предвестник Стаи

Дайсы: Манипуляция + Оккультизм + Судьба

Используется магами Мистериума чтобы открыть окружающим глаза на определенные нюансы.

Идеальный Момент (Судьба ••)

С помощью этого заклинания маг живет на инстинктах Судьбы, которые ведут его. Он говорит только то что надо и только тогда когда надо, он совершает действия, которые можно совершить только в этот момент и так далее. Маг не должен знать, что же ждет его впереди и просто полагается на удачу интуицию.

Практика: Управление

Действие: Мгновенное

Длительность: Продолжительное (одна сцена)

Вид: Скрытый

Маназатраты: Нет

Эффект этого заклинания больше относится к отыгрышу, чем к какому то конкретному броску дайсов. Игрок просто заявляет, что хочет чтобы произошло определенное событие и совершает бросок на колдовство. Если это событие теоретически возможно, Рассказчик включает его в повествование. Также Рассказчик может самостоятельно принять решение о том, какой штраф наложить на бросок, если запрашиваемое событие маловероятно (к примеру, одетый в кожу, растатуированный и пирсинованный панк с ирокезом появляется на балу высшего света и ведет себя как истинный джентльмен). Кроме всего прочего, эффект от этого заклинания может быть и негативным, особенно если им злоупотреблять (если игрок решает что он хочет познакомиться с девушкой своей мечты в баре и совершает на это бросок и эта девушка все таки появляется, то в последствии персонаж может получить проблемы, от возможного парня этой девушки). В общем, это просто возможность игрока влиять на сюжет повествования в небольшой мере по согласованию с Рассказчиком.

Выученное заклинание (Мистериум): Всеобщий Дзен

Дайсы: Сообразительность + Оккультизм + Судьба

Это заклинание - чуть ли не единственный способ для никому не нужного мага получить знания, силу или наставника. Однако далеко не всегда это идет во благо самому магу.

Идеальный Механизм (Судьба ••)

Это заклинание по сути заставляет любой механизм, на сколько бы сложным он не был работать абсолютно идеально: часы будут показывать самое точное время, мясорубка будет перекручивать мясо с легкостью и равномерно, пистолет не будет заклинивать и так далее. То есть, механизм не получает каких либо дополнительных возможностей, он просто начинает работать настолько идеально, насколько это вообще возможно.

Даже плохие, некачественные или просто частично поврежденные механизмы, при условии что они все ещё могут выполнять свою функцию, начинают работать на все 100%, как если бы это был самый новый и качественный механизм.

Практика: Совершенствование

Действие: Мгновенное

Длительность: Продолжительное (одна сцена)

Вид: Скрытый

Маназатраты: Нет

Согласно игровой механике - это заклинание не предоставляет никаких бонусов за "идеальный" предмет. Оно просто значительно упрощает и улучшает жизнь. К примеру, двигатель машины будет работать отлично, а шины не спустит (если их, конечно не прострелят), компьютер избавится от глюков и так далее.

Выученное заклинание (Свободный Совет): Атомные Часы

Дайсы: Интеллект + Оккультизм или Наука + Судьба

С помощью этого заклинания маги Свободного Совета пытались доказать другим Орденам возможность совместной работы техники и магии. Ничего они конечно не добились, но заклинание было признано полезным и на данный момент используется разными Орденами.

Сдвинуть Шансы (Судьба ••)

Маг несколько сдвигает вероятность проявления определенных событий, по его запросу. В большинстве случаев эти события носят исключительно случайный характер, который постороннему наблюдателю никак не может показаться проявлением магии. Следует учитывать вероятность возникновения таких событий. Если над снайпером висит на веревках пианино, то есть шанс что они оборвутся и пианино упадет на него. Однако если пианино там нет, то шанс того, что именно на этого снайпера упадет из ниоткуда пианино - равен нулю. То же относится ко всем событиям. На этом уровне можно влиять на небольшие события, которые лишь немного улучшают жизнь заклинателя.

Это заклинание лишь помогает улучшить судьбу мага, но не позволяет ему на прямую влиять на нее.

Практика: Управление

Действие: Мгновенное

Длительность: Особая

Вид: Скрытый

Маназатраты: 1 Маны

Последовательные попытки использования этого заклинания на одну и ту же цель или для одного и того же эффекта считаются как Явное заклинание.

Выученное заклинание (Свободный Совет): Эффект Бабочки

Дайсы: Сообразительность + Оккультизм или Наука + Судьба

Некоторые считают, что все в мире взаимосвязано и полет бабочки в одном месте, может спровоцировать ураган в другом. И хотя это никогда не было доказано, маги Свободного Совета разработали это заклинание, чтобы мелкими, и казалось бы незначительными действиями влиять на окружающий мир весьма серьезно. Стражи Покрова просто используют это заклинания, создавая череду негативных случайностей, которые в результате отваживают особо упорного Спящего, стремящегося проникнуть в тайны Пробужденных.

Клятва (Судьба ••)

С помощью этого заклинания маг может давать клятвы, которые в критической ситуации могут немного помочь.

Практика: Управление

Действие: Мгновенное

Длительность: Постоянное

Вид: Скрытый

Маназатраты: Нет

По сути, Клятва не дает никаких бонусов или чего то подобного. Однако если персонаж под влиянием чего либо совершает действия, которые противоречат его Клятве, то он совершает рефлекторный бросок Решительность + Самообладание для сопротивления этим действиям. К примеру, маг под ментальным контролем получает команду убить какую либо цель. Эта цель оказывается другом мага, которого он поклялся защищать. Маг совершает рефлекторный бросок Решительность + Самообладание чтобы игнорировать ментальный приказ и вместо этого начать защищать цель, как и подразумевает его клятва. Кроме того, по решению Рассказчика персонаж может восстановить одно очко Воли при выполнении своей клятвы, как если бы предался своему Пороку.

Следует учитывать, что маг не может отменить свою собственную клятву самостоятельно, пока не получит 4 уровень Таинства Судьбы. Если маг нарушает собственную Клятву сознательно (то есть, тогда, когда выполнение ее возможно и требуется, но маг игнорирует Клятву, а не тогда, как по каким либо причинам ее выполнение невозможно), он начинает страдать от эффектов заклинания "Сглаза" (с учетом его собственных параметров). Этот эффект можно убрать только с помощью 4 уровня Таинства Судьбы. У мага не может быть больше одной Клятвы одновременно, но Обетов (см.ниже) на него накладываться может и больше.

Выученное заклинание (Адамантиновая Стрела): Свидетельство Богов

Дайсы: Внушительность + Убеждение + Судьба

Мало что в этом мире может сравниться с воином, верным своей Клятве. Маги Адамантиновой Лестницы используют это заклинание когда дают Клятвы тем, кого собираются защищать.

ВРЕЗКА

Исключение Цели (Судьба ••)

В обычной ситуации маги обладают весьма ограниченным контролем своих заклинаний, которые воздействуют на целые группы существ или определенные области. С помощью этого уровня Таинства Судьбы, маг может закладывать исключения в свои заклинания, определяя цели которые будут подвергаться воздействию заклинания или не будут. Маг получает штраф -2 к броску за каждую цель-исключение.

Пример: Арктос, Глорианна и Морвран окружены бандой враждебных культистов. Арктос колдует заклинание "Удар Молнии" с целью поразить культистов, но под удар могут попасть и его друзья и с этим нужно что то делать. Он выделяет своих двух друзей как исключение из целей заклинания и получает штраф -4 к броску, зато его Удар Молнии уже никак не заденет друзей Арктоса.

КОНЕЦ ВРЕЗКИ

••• Последователь Судьбы

Я проецирую силы Судьбы на одежду, которую ношу, транспорт, который вожу и оружие, которым владею. Я проклинаю оружие своих врагов. То что другие называют удачу - всего лишь мое мастерство. Я охраняю нити судьбы от тех, кто хочет нарушить их и не подчинится своему предназначению или клятве.

Изменить Клятву (Судьба •••)

Маг может изменять основополагающие принципы имеющейся Клятвы. Следует помнить, что в процессе изменения Клятвы есть вероятность того, что эти действия будут расценены пока ещё действующей клятвой как ее нарушение, со всеми вытекающими последствиями.

Практика: Плетение

Действие: Мгновенное; вычесть Решительность цели

Длительность: Постоянное

Вид: Скрытый

Маназатраты: Нет

Показатель Эффективности Клятвы вычитается из броска дайсов на колдовство этого заклинания (если это заклинание колдуется как Продолжительное колдовство, тогда показатель Эффективности Клятвы добавляется к требуемому числу успехов колдовства). Если Клятва все таки изменена - она остается измененной на протяжении своей Длительности. Маг не может изменить клятву, которую наложил на себя самостоятельно (с помощью 2 уровня Таинств Судьбы), пока не поднимет Таинство Судьбы до 4 уровня.

Пример: Фрейя однажды поклялась защищать своего друга Эйнара Штрэмбрека от угроз. Но ее друг проедал ее и перешел на сторону зла.

Другой ее друг, Морвран, который остался ей верен, был в курсе этой Клятвы и знал, что ее наличие представляет собой большую сложность. Без уведомления Фрейи, Морвран изменил Клятву так, чтобы вместо Эйнара, Фрейя защищала Морврана. Не взирая на то, что сама Фрейя хочет изменить Клятву, ее показатель Решительности все равно вычитается из броска дайсов Морврана, который тот совершает на колдовство "Изменить Клятву" как часть магического сопротивления Клятвы от изменений. Кроме того, Эффективность ее Клятвы также вычитается из броска дайсов Морврана.

Выученное заклинание (Серебряная Лестница): Изменение Договоренностей

Дайсы: Манипулирование + Политика + Судьба

Бывают ситуации, когда оставаться верным Клятве бывает очень опасно или просто невозможно по тем или иным причинам. У магов есть два варианта действий - молча страдать или воспользоваться этим заклинанием. Все Ордены используют это заклинание в случае необходимости, однако маги Свободного Совета дополнительно разработали собственные варианты этого заклинания (Сообразительность + Политика + Судьба).

Даровать Исключительную Удачу (Судьба •••)

То же что и заклинание Судьбы 2 уровня "Исключительная Удача", но применяется не на заклинателя а на других.

Практика: Плетение

Действие: Мгновенное

Длительность: Продолжительное (одна сцена)

Вид: Скрытый

Маназатраты: 1 Маны

Выученное заклинание (Свободный Совет): Кроличья Лапка

Дайсы: Манипулирование + Убеждение + Судьба

Иногда лучшим подарком другу является - шанс. Маги Свободного Совета используют это заклинание для повышения удачи своих союзников и/или друзей. Собственно, все Ордены используют это заклинание, так как его преимущества очевидны.

Сфабриковать Судьбу (Судьба •••)

Это заклинание создает ложную судьбу для существа или вещи. Обычный кинжал он может представить как оружие, которое убьет короля, а обычного ребенка - как воплощение антихриста.

Практика: Скрытие

Действие: Мгновенное

Длительность: Продолжительное (одна сцена)

Вид: Скрытый

Маназатраты: Нет

Те кто все же пытается понять судьбу цели, должны набрать количество успехов, превышающее Эффективность этого заклинания, чтобы понять что это ложь.

Если это заклинание колдуется на мага, который не хочет такого издевательства над своей судьбой, он может совершить рефлексивный состязательный бросок Самообладание + Гнозис в качестве сопротивления.

Выученное заклинание (Стражи Покрова): Ложный Мессия

Дайсы: Интеллект + Обман + Судьба

Ложная судьба, которую рассказывают магу или даже Спящему может надеть ему столько проблем, сколько невозможно было бы создать даже при всем желании.

Предоставить Защиту Фортуны (Судьба •••)

То же что и заклинание "Защита Фортуны", но колдуется на других.

Практика: Экранирование

Действие: Мгновенное

Длительность: Продолжительное (одна сцена)

Вид: Скрытый

Маназатраты: 1 Маны (на выбор, чтобы увеличить Длительность на 24 часа)

Выученное заклинание (Адамантиновая Стрела): Поддержка Компании

Дайсы: Внушительность + Убеждение + Судьба

Хорошо быть защищенным от противников, однако никто не сможет выстоять без союзников, если противники наступают со всех сторон. Это заклинание позволяет магу также защитить и своих союзников и/или друзей, которые могут помочь ему в сражении.

Счастливая Монетка (Судьба •••)

Маг понимает как сделать неживой объект приносящим удачу. Касаясь такого предмета, маг получает бонус к своим возможностям.

Практика: Совершенствование

Действие: Мгновенное

Длительность: Кратковременный (один ход)

Вид: Скрытый

Маназатраты: Нет

На следующем ходу после колдовства этого заклинания, целевой объект получает бонус экипировки, равный количеству успехов, полученных при колдовстве этого заклинания, но не больше чем имеющийся у заклинателя уровень Таинства Судьбы (этот бонус экипировки складываются с имеющимся бонусом экипировки). Кроме того, если целью заклинания становится одежда, она предоставляет бонус брони, равный количеству полученных успехов, но не больше чем уровень Таинства Судьбы. В игровых терминах, это значит что обычная куртка, которая в нормальном состоянии не предоставляет защиты, умудряется задержать пулю, которая по счастливой случайности попадает именно в пуговицу/молнию/заклепку и т.п.

Иногда, эффект удачи проявляется даже тогда, когда владелец предмета даже не использует его.

Выученное заклинание (Мистериум): Четырехлистный клевер

Дайсы: Сообразительность + Оккультизм или Наука + Судьба

Это заклинание используется различными Орденами, не взирая на то, что у каждого есть свой вариант трактовки, почему оно вообще работает. Адамантиновые Стрелы придумали свой варианте этого заклинания (Внушительность + Оккультизм + Судьба).

Обезьянья Лапа (Судьба •••)

То же что и "Счастливая Монетка" но с обратным знаком. То есть, вместо того чтобы наделять предмет удачей, оно наделяет его неудачей.

Практика: Столкновение

Действие: Мгновенное

Длительность: Кратковременный (один ход)

Вид: Скрытый

Маназатраты: Нет

То же самое, что и "Счастливая Монетка" но с противоположным знаком. Накладывает штрафы на бонус экипировки предметов или снижает броню защитной одежды (даже до нуля).

Выученное заклинание (Адамантиновая Стрела): Дамоклов Меч

Дайсы: Сообразительность + Оккультизм или Наука + Судьба

Адамантиновые Стрелы используют это заклинание в качестве проклятья своих противников.

Закреть Судьбу (Судьба •••)

Маг закрывает судьбу цели от попыток ее рассмотреть или сфальсифицировать. К примеру, маг может закрыть судьбу "избранного" ребенка, чтобы его ещё в младенчестве не трогали враги или наоборот, закрыть судьбу какого нибудь существа, которому на роду написано нести погибель и под тем или иным предлогом сплавить это существо врагам. Маг может скрыть Преимущество Судьба или препятствовать изменению Клятвы.

Практика: Скрытие и Экранирование

Действие: Мгновенное

Длительность: Продолжительное (одна сцена)

Вид: Скрытый

Маназатраты: Нет

При попытках других магов узнать или изменить судьбу цели, они будут вынуждены "состязаться" с Эффективностью этого заклинания. Если это заклинание накладывается на мага, который этого не желает, но совершает рефлекторный состязательный бросок Самообладание + Гнозис для сопротивления заклинанию.

Выученное заклинание (Стражи Покрова): Спрятанное Сокровище

Дайсы: Интеллект + Обман + Судьба

Иногда Стражи просто обязаны создать определенные события, которые непосредственно повлияют на судьбу цели, которая должна защитить Мистерии. И естественно, что судьба цели должна быть защищена от влияния извне. Маги Серебряной Лестницы используют свой вариант этого заклинания (Самообладание + Обман + Судьба) чтобы защитить собственные судьбы (иногда довольно интересные) от влияния извне или попыток чтения судьбы.

Величайшая Удача (Судьба •••)

На усилие мага влияет невероятная удача, которая повышает шансы на успех.

Практика: Плетение

Действие: Мгновенное

Длительность: Продолжительное (одна сцена)

Вид: Явное

Маназатраты: 1 Маны

Маг получает способность "Снова 8" за каждый успех для одного будущего броска на колдовство. Маг может самостоятельно решать к какому броску колдовства ему применить эти способности. Эффект длится одну сцену (если не использовались дополнительные Факторы Длительности),

после чего, не взирая на то, сколько "Успехов" ещё не потрачено, все они исчезают. Следует помнить, что это заклинание не распространяется на "Бросок на удачу", при котором совершает бросок только одного дайса и только результат 10 является успехом.

Пример: Маг колдует это заклинание без использования дополнительных факторов Длительности и получает 2 успеха. То есть он может теперь применить их по собственному выбору к двум любым броскам на колдовство в течении сцены. Магу нужно наколдовать три заклинания. Но у него только 2 успеха. И он выбирает два самых важных для текущей ситуации заклинаний. Теперь, при колдовстве этих заклинаний он использует правило "Снова 8". Маг совершает бросок четырех дайсов, получает результат 3,6,8,9. Это два успеха. Но благодаря заклинанию Величайшая Удача он может дополнительно перекинуть результаты 8 и 9. Он получает 2 и 8. Всего 3 успеха. Если бы маг захотел, он применил бы это заклинание ещё и ко второму броску, что позволило бы ему дополнительно перебросить 8. Аналогично и со вторым заклинанием. Третье заклинание у мага получается "Броском на удачу" (так сложились звезды, маг не очень опытен). То есть он совершает бросок только одного дайса. Результат 8. В обычной ситуации это успех, но при броске на удачу, успехом является только полученная при броске 10 и даже заклинание Величайшей Удачи не может на это повлиять.

Выученное заклинание (Серебряная Лестница): Идя по Высшему Пути

Дайсы: Решительность + Оккультизм + Судьба

Как и все остальное, Судьба может быть полезным инструментом в умелых руках. Маги Серебряной Лестницы используют это заклинание тогда, когда от успешности тех или иных действий зависит практически все, что для них дорого. В общем целом, маги всех Орденов используют это полезное заклинание в различных ситуациях.

•••• Адепт Судьбы

Любой произнесенный обет мнется под моими пальцами как глина. Я прошу судьбу прислать неодушевленные и неживые предметы в качестве подарков тем кто мне дорог и в качестве угроз своим врагам.

Уничтожить Привязку (Судьба ••••)

Это заклинание позволяет магу освободить душу, вырванную из места, где она должны находится. Заклинатель также может разорвать связь между магом и его фамильяром, освободить духа, который был заточен в каком либо предмете и даже разорвать связь приведения с его якорем.

Практика: Разгадывание

Действие: Мгновенное и состязательное; успехи сравниваются с Эффективностью связи.

Длительность: Постоянное (или Продолжительное касательно фамильяров)

Вид: Явное

Маназатраты: Нет

Полученные при броске дайсов успехи должны превышать Эффективность связи, которую требуется уничтожить. Если заклинание касается приведений - Эффективность связи равняется Сопротивлению приведения. Для Амулетов - Эффективность связи равняется Эффективности заклинания, с помощью которого и создавался Амулет (см. заклинание Таинства Духа "Создать Амулет" на стр. ____). Если же это попытка разорвать связь между магом и фамильяром - Эффективность равняется уровню Гнозиса целевого мага. Уничтожение всех привязок носит постоянный характер, кроме привязок, которые касаются фамильяров. В их варианте, сразу же после окончания Длительности этого заклинания, связь восстанавливается, однако заклинатель может использовать дополнительные Факторы Длительности и в результате сделать уничтоженную связь между магом и фамильяром постоянной. В случае с освобожденной душой - она не возвращается самостоятельно в место своей дислокации. Для этого нужно применить заклинание Таинства Духа 3 уровня "Восстановить Утерянную Душу". см.стр. ____.

Выученное заклинание (Адамантиновая Стрела): Разрезать Связь

Дайсы: Решительность + Оккультизм + Судьба против Эффективности связи.

С помощью этого заклинания маги Адамантиновой Стрелы разрывают связи, удерживающие духов против их воли в Амулетах, что делает понадеявшегося на них мага беспомощным. Стражи Покрова используют собственный вариант этого заклинания (Интеллект + Оккультизм + Судьба) чтобы разрушать связи между приведениями и их якорями. Это позволяет им изгонять приведения за Барьер, сохраняя тайны Пробужденных в неприкосновенности.

Дар Фортуны (Судьба •••• + Пространство ••)

Предметы не обладают собственной волей, но они получают некий ее аналог с помощью желаний разумных существ, направленных на этот предмет. Они впитывают в себя те цели, которые человек вкладывает в них. Человеческий выбор становится предназначением таких предметов. Так маг, с волей превышающей волю Спящих, к примеру, может решить что вон та редкая реликвия станет его собственностью.

И благодаря вывертам судьбы, в конечном счете маг все таки станет обладателем данного предмета. Это может случиться далеко не так, как представлял себе маг (и способ получения требуемого предмета не обязательно будет законопослушным или вообще как либо легальным), но для получения этого предмета магу абсолютно не требуется прилагать никаких дополнительных усилий. Магу даже не обязательно знать, где на момент колдовства этого заклинания находится желаемый предмет. Предмет сам найдет мага (если заклинание не развеет в процессе путешествия предмета, это возможно, см.ниже), и маг никак не может влиять все хитросплетения путешествия предмета, а также на время и место его прибытия к магу. Судьба не дает никаких гарантий. К примеру, ритуальный нож, который маг хотел получить, в конце концов будет его. Когда магу его воткнут в живот на алтаре.

Также, маг может отослать имеющийся у него предмет в любом направлении, указав, к примеру, что вот это украшение в конце концов должно прийти его дочке, которую он и не видел никогда,

уйдя сразу после ее зачатия или вот этот сундук с сокровищами в конце концов будет покоится где то на дне океана.

В общем целом, если маг используют это заклинание чересчур алчно и не избирательно, конечный результат может быть таким, как и с ритуальными ножом (см.выше).

Мудрые маги Судьбы используют это заклинание только когда в этом есть действительно огромная необходимость, во всех остальных случаях предпочитая получать нужные им предметы более традиционными методами без помощи магии.

Некоторые предметы обладают настолько мощной волей (полученной от других людей) или ещё как либо, что воздействовать на них с целью получения невозможно. То есть, Алмаз Хоупа может наложить штраф -3 к попыткам его получения с помощью этого заклинания (см."Культ Знаменитостей" на стр.____), а вот Пизанская Башня точно никуда не сдвинется, так как на данный момент не существует технологий, которые могли бы перенести ее в нужное место в исходном виде. Нити судьбы все таки имеют определенные ограничения.

Практика: Управление

Действие: Расширенное

Длительность: Постоянное

Вид: Скрытый

Маназатраты: 1 Маны (стоимость симпатического колдовства)

Рассказчик определяет требуемое число успехов, исходя из метафизического веса предмета, которые требуется получить, чтобы заклинание начало работать. Так, какой то незначительный предмет, который имеет значение только для мага и больше никому не нужен для своего получения потребует всего 1 успех, а мумия Тутанхамона потребует 10 успехов, если ее вообще реально транспортировать. Целевому предмету потребуется определенное время, чтобы добраться до мага. Дополнительные успехи, полученные при колдовстве могут ускорить передвижение предмета на одну ступень за каждый дополнительный успех.

ТАБЛИЦА

Физическая дистанция Максимальное время доставки

Тот же самый город Один День

То же государство Одна неделя

Тот же регион или провинция Две недели

Соседняя страна (из Канады в Мексику) Один месяц

Далекая страна (из Америки в Непал) Три месяца

Это заклинание также может быть направленно на предметы в Теневой Сфере, но без использования в заклинания Таинства Духа 3 уровня они не смогут пересечь Барьер. Они просто прибывают к ближайшему к магу месту Барьера и лежат там.

Использование этого заклинания эгоистично, алчно или часто в конце концов приведет к тому, что мага постигнут какие либо несчастья, связанные с одним или более аналогичными предметами, которые маг пожелал получить. Как и с любым заклинанием, целью которого является нечто такое, что маг не может непосредственно видеть, для этого заклинания также требуется Таинство Пространства 2 уровня и также как и со всеми симпатическими заклинаниями, штрафы за симпатическую связь тоже влияют на требуемое число успехов, которые нужно получить при колдовстве.

Выученное заклинание (Мистериум): Истинная Собственность

Дайсы: Интеллект + Расследование + Судьба

Маги Мистериума, которые знают Таинство Судьбы не обязаны продираться через джунгли и выискивать артефакты в древних руинах. С помощью этого заклинания они могут получить желаемое намного проще.

Возможная Причина (Судьба ••••)

Маг может подстраховаться для совершения успешного действия с предметом, который он держит в руках.

Практика: Совершенствование

Действие: Мгновенное

Длительность: Продолжительное (одна сцена)

Вид: Явное

Маназатраты: 1 Маны

С помощью этого заклинания маг может перебросить один не успешный бросок дайсов за каждый успех во время последующих после заклинания действий. Игрок выбирает на какой именно бросок дайсов будет применяться эта магия до собственно совершения действий и соответственно броска дайсов. Этот эффект длится до конца сцены (если не использовались дополнительные факторы Длительности), после чего все неиспользованные возможности переброски дайсов исчезают. Также игрок может использовать это заклинание на "Бросок на удачу".

Следует помнить, что это заклинание невозможно использовать вместе с заклинаниями "Исключительная Удача" или "Величайшая Удача". Будет работать только заклинание с наивысшей Эффективностью.

Выученное заклинание (Стражи Покрова): Гарантированное Приобретение

Дайсы: Самообладание + Оккультизм + Судьба

Стражи Покрова используют это заклинание тогда, когда не имеют права на ошибку. Тем не менее, это полезное заклинание используют маги всех Орденов в собственных интересах.

Наложить Клятву (Судьба ••••)

То же что и заклинание Судьбы 2 уровня "Клятва", но используется на других. Цель клятвы может даже не знать, что маг совершается зафиксировать ее с помощью этого заклинания. Кроме того, владельцы или те, кто несут ответственность за чью то жизнь, могут клясться от лица своего владения или лица, за которое они несут ответственность (к примеру, родители могут клясться от лица своего ребенка).

Практика: Структурирование

Действие: Мгновенное

Длительность: Постоянное

Вид: Скрытый

Маназатраты: Нет

Если цель не желает или не знает, что его слова будут восприняты как клятва и будет применено это заклинание совершают рефлекторный состязательный бросок Решительность + Гнозис против этого заклинания.

Следует помнить, что это заклинание входит в количество заклинаний, которые маг может одновременно поддерживать (и учитывается как одно заклинание из тех, которые наложены на цель). Однако заклинатель может отказаться от контроля этого заклинания (см. "Отказ от контроля заклинаний" на стр.____) со всеми вытекающими отсюда последствиями.

Выученное заклинание (Серебряная Лестница): Да Осудит Их Собственное Слово

Дайсы: Внушительность + Экспрессия + Судьба

Те кто приносят какие либо клятвы магам Серебряной Лестницы всегда должны помнить о том, что их слова не могут быть трактованы не просто как устное обещание, а как самая настоящая Клятва. Маги Мистериума также используют это заклинание в ситуациях, когда требуется подтвердить, что один маг действительно окажет помощь другому в нужный моменты или артефакт, о доставке которого договорились действительно будет доставлен именно туда, куда оговаривалось, а не "затеряется" где то в пути.

Отменить Клятву (Судьба ••••)

С помощью этого заклинания может полностью отменить любую клятву.

Практика: Структурирование

Действие: Мгновенное и состязательное; полученное число успехов соревнуется с Эффективностью Клятвы

Длительность: Постоянное

Вид: Скрытый

Маназатраты: Нет

Требуется получить такое количество успехов, чтобы оно превысило Эффективность целевой Клятвы.

Однако если целью заклинания является Клятва, которую наложил сам заклинатель, достаточно всего одного успеха для того чтобы ее отменить не взирая на Эффективность такой клятвы.

Выученное заклинание (Серебряная Лестница): Правило Магистрата

Дайсы: Манипулирование + Оккультизм + Судьба против Эффективности Клятвы

Те кто правит иногда должны отменить ранее наложенные Клятвы чтобы править максимально эффективно. Это заклинание - единственный безопасный вариант отменить клятвы и маги Серебряной Лестницы просто обязаны его знать. Маги Свободного Совета также активно используют это заклинание по отношению к тем клятвам, которые уже утратили свою актуальность или были принесены ошибочно или по незнанию.

ВРЕЗКА

Снять Оковы (Судьба ••••)

На этом уровне маг Судьбы обладает неким шестым чувством, которое позволяет ему почувствовать и сопротивляться любым магическим воздействиям, которые могут нанести вред его судьбе.

Маг может рефлекторно и мгновенно наколдовать защиту с помощью Контрзаклинания против следующих эффектов воздействия:

- Его душа подвергается искажению или атаке
- Его насильно связывают Обетом
- Плохая судьба (как от проклятого предмета) воздействует на мага
- Маг подвергается сверхъестественному воздействию на него, которое заставляет мага делать что-то, что он не хочет.

Магу требуется только 4 уровень Таинства Судьбы. Он не должен знать всех заклинаний, с помощью которых на него стараются воздействовать. Эта магия позволяет магу использовать Контрзаклинание даже против Скрытых заклинаний. Более подробная информация про Контрзаклинания дана на стр. ____.

КОНЕЦ ВРЕЗКИ

•••• Мастер Судьбы

Я управляю судьбами других и направляю их по моему собственному желанию. Я могу возвысить даже самого последнего бедняка или низвергнуть величайшего из людей. Мои проклятия - настоящий бич для моих врагов, а моя благодарность тем, кто помог мне безмерна. Я могу примерить саму маску Судьбы а пальцы мои крепко держат ее нити.

Разорвать Цепи (Судьба ••••)

Маг может развеять или изменить Обеты других магов. (См. "Обеты" ниже).

Практика: Структурирование

Действие: Мгновенное и состязательное; успехи должны превысить Эффективность Обета

Длительность: Постоянное

Вид: Явное

Маназатраты: Нет

Полученные при колдовстве успехи должны превышать Эффективность целевого Обета.

Выученное заклинание (Свободный Совет): Скрытый Пункт

Дайсы: Сообразительность + Оккультизм + Судьба против Эффективности Обета

Это заклинание позволяет магам Свободного Совета изменять или отменять Обеты. Маги Серебряной Лестницы также используют свой вариант этого заклинания (Решительность + Оккультизм + Судьба) убирая нежелательные Обеты, наложенные на членов Серебряной Лестницы против их воли.

Кузница Судьбы (Судьба ••••)

Маг изменяет судьбу живых существ. Святой человек вдруг скатывается к целой серии жестоких убийств, что изменяет его навсегда. Животное, долгое время жившее в жестокой и злой семье внезапно находит себе любящую и добрую семью. Такие и подобные изменения судьбы невероятно сложны и даже самые опытные маги крайне редко используют эту магию.

Практика: Созидание

Действие: Мгновенное и состязательное; цель совершает бросок Решительность + Гнозис рефлекторно

Длительность: Продолжительное (одна сцена)

Вид: Скрытый

Маназатраты: 1 Маны

Каждый успех полученный при броске на колдовство этого заклинания добавляет один успех к любому следующему действию цели, направленному на ту судьбу, которую определил для цели маг.

Вместо этого можно накладывать штрафы на любые действия цели, направленные против той судьбы, которую уготовил цели маг.

Рассказчик сам решает, когда применять такие штрафы, однако они зачастую работают только тогда, когда цель действительно явно противится уготованной судьбе.

Эффект от заклинание длится одну сцену. Если этой Длительности недостаточно для изменения судьбы в нужном для мага ключе, то эффект если и будет то явно недостаточный. К примеру, если магу требуется изменить судьбу человека, чтобы в магазине поддержанных машин он купил именно выбранную магом - то на это хватит и одной сцены. А если требуется изменить судьбу животного, которое должны пройти 2 тыс.км. и убить какого то конкретного человека, то для этого одной сцены явно недостаточно. Если маг воздействую на судьбу, на которую уже идет какое-либо другое воздействие, Эффективность его заклинания должна превысить Эффективность уже действующих сил, влияющих на судьбу цели.

Выученное заклинание (Стражи Покрова): Помазание Избранного

Дайсы: Манипулирование + Убеждение + Судьба против Решительность + Гнозис

Изменение судьбы некоторых людей может очень сильно помочь в деле сокрытия тайн Пробужденных. Именно по этому данным заклинанием активно пользуются Стражи Покрова. С другой стороны, маги Мистериума используют свой вариант этого заклинания (Интеллект + Убеждение + Судьба) чтобы наоборот привлечь нужного им человека в оккультный мир.

Кузница Гибели (Судьба •••••)

Живое существо, место, вещь, состояние, ошибка или поступок могут повлиять на чью либо гибель. К примеру, клинок может стать чьей либо погибелью если окажется в определенном Святилище или в руках какого-то определенного человека. Когда-то давно поврежденная в автомобильной катастрофе нога может стать чьей то погибелью, если ее владелец окажется под полной луной или предастся разврату ночью.

Практика: Разрушение

Действие: Мгновенное и состязательное; цель совершает бросок Решительность + Гнозис рефлекторно

Длительность: Продолжительное (одна сцена)

Вид: Явное

Маназатраты: 1 Маны

В момент прямой конфронтации с объектом Гибели (на пример, удар по раненой в автокатастрофе ноге или порез зачарованным клинком и т.п.) урон, получаемый целью Гибели повышается на количество успехов, полученных при броске этого заклинания.

Тип урона при этом не изменяется (то есть, если предмет Гибели изначально наносил тупой урон, то он и будет наносить только тупой урон, просто несколько больше). Следует учитывать, что встреча с предметом Гибели не обязательно приведет к тому, что цели будет нанесен какой либо урон, просто это заклинание усиливает такой урон, когда он все таки будет нанесен. К примеру, маг входит в Святилище, которое является его Гибелью. В нем у него не больше шансов получить урон, чем в любом другом Святилище, однако если урон все таки наносится (маг падает с лестницы, или в Святилище начинается драка), то в этом случае полученный магом урон увеличивается, как указано выше. В случае если Гибелью оказывается определенное место, по умолчанию считается таким местом только область размером 1 метр в радиусе или 5 кубических метров объема.

Выученное заклинание (Адамантиновая Стрела): Ахиллесова Пята

Дайсы: Решительность + Запугивание + Судьба против Решительность + Гнозис

Даже плохой воин, в руках которого находится оружие, являющееся Гибелью для его противника может многое. Именно так рассуждают маги Адамантиновой Стрелы. А если этот воин ещё и опытен и может полностью использовать все преимущества, которые предоставляет Гибель против своего противника, то эффект может предвосхитить все ожидания. Также это заклинание используется Стражами Покрова, когда не остается других вариантов сохранения тайны Пробужденных кроме ликвидации.

Кузница Удачи (Судьба •••••)

Живое существо, место, вещь, действия, поступки или физическая сила (быстрые рефлексy, большая выносливость или отлично поставленный хук с правой) могут быть настоящей Удачей.

Практика: Созидание

Действие: Мгновенное и состязательное; цель совершает бросок Решительность + Гнозис рефлекторно

Длительность: Продолжительное (одна сцена)

Вид: Явное

Маназатраты: 1 Маны

Успехи, полученные при броске дайсов являются сопротивлением, которое предоставляет предмет Удачи, убирая равносильное число единиц урона с цели. (Сначала убирается аггравированный урон, потом летальный и потом тупой урон).

Если целью является какое либо место, то его размеры по умолчанию равняются 1 метру радиуса или 5 кубическим метрам объема за один успех.

Пример: Аретуса проникла с неприкосновенную рощу. Она создала вокруг одного древнего дерева с помощью заклинания Кузница Удачи зону 3 метра радиусом (получила три успеха при броске дайсов на колдовство) с защитой также равной 3. Позже, во время действия этого заклинания, противник обнаружил Аретусу и атаковал ее магией. Местность, заколдованная ей с помощью Кузницы Удачи поглотила 3 единицы урона. До тех пор пока Аретуса будет оставаться в зоне действия заклинания или пока не закончится его длительность, любой урон, который будет наносится Аретусе автоматически будет получает -3 к повреждениям.

Выученное заклинание (Мистериум): Секретная Сила

Дайсы: Самообладание + Выживание + Судьба против Решительность + Гнозис

Многие верят, что маги Мистериума абсолютно не приспособлены к боевым действиям. По отношению к некоторым членам Ордена это действительно так. Тем не менее, с помощью этого заклинания, даже те, кто не может адекватно сражаться могут неплохо защитить себя в сложных ситуациях. Естественно что маги Адамантиновых Стрел также взяли на вооружение такое полезное заклинание.

Обет (Судьба •••••)

Это заклинание создает Обет, который в свою очередь направляет все мысли и волю попавшего под это заклинание существа на выполнение этого Обета. Если цель заклинания не может сопротивляться Обету, то вынуждена ему подчиниться или страдать от негативных последствий Судьбы. Обет, который накладывается должен быть хотя бы теоретически в силах цели. То есть, "Пересчитать все песчинки на пляже" - теоретически возможно, а "Плывать по дну океана два часа без дополнительных средств дыхания" - невозможно.

Практика: Созидание

Действие: Мгновенное и состязательное; цель совершает бросок Решительность + Гнозис рефлекторно

Длительность: Продолжительное (одна сцена)

Вид: Явное

Маназатраты: Нет

Следует помнить, что в отличие от Таинства Разума, это заклинание не заставляет цель выполнять свой Обет. Но вместо этого, накладывает штрафы, если цель не выполняет его.

Те, кто не выполняют Обет (физическая неспособность выполнения Обета, такая как ранение или заключение в камеру, считается нарушением Обета), страдают от эффектов "Великого Проклятия" (см.ниже) до тех пор, пока не окончится срок действия Обета.

Обет обладает большим потенциалом в плане увеличения его Длительности и маг может использовать параметры Продвинутой Длительности даже если не обладает 6 уровнем в Таинстве Судьбы:

ТАБЛИЦА

Длительность Штраф дайсов

Одна сцена/час Нет (базовый успех)

24 часа -2

2 дня -4

Одна неделя -6

Один месяц -8

Неограниченно -10

Выученное заклинание (Серебряная Лестница): Цепи Судьбы

Дайсы: Внушительность + Экспрессия + Судьба против Решительность + Гнозис

Бывают случаи, когда уважение прав и свобод граждан - не самая лучшая затея. Маги Серебряной Лестницы используют это заклинание, но довольно редко, чтобы не показаться тиранами. Стражи Покрова также используют это заклинание как одно из самых эффективных средств защиты тайн Пробужденных.

ВРЕЗКА

До Седьмого Поколения

Если уже и так в неограниченное в своей длительности заклинание пожертвовать один уровень Воли, то это заклинание начнет действовать на целые поколения, передаваясь следующему в роду сразу после смерти предыдущего носителя Обета или Клятвы.

Пожертвованные очки Воли можно восстановить потратив 8 очков опыта, как и обычно.

На 5 уровне Таинства Судьбы, по желанию мага можно сделать так, чтобы при нарушении любой Клятвы или Обета, которые наложил он, цель страдала от "Великого Проклятия".

В противном случае, если уровень Таинства Судьбы мага 4 и ниже, то цель будет страдать от "Сглаза".

КОНЕЦ ВРЕЗКИ

Великое Проклятие (Судьба •••••)

Более сильная версия "Сглаза".

Практика: Разрушение

Действие: Мгновенное; вычесть Самообладание цели

Длительность: Продолжительное (одна сцена)

Вид: Явное

Маназатраты: 1 Маны

Заклинание аналогично заклинанию "Сглаз", кроме того, что воздействует абсолютно на все броски дайсов на время действия заклинания. Это заклинание не может быть скомбинировано с заклинанием "Сглаз", только заклинание с большей Эффективностью будет работать.

Выученное заклинание (Адамантиновая Стрела): Полное Разорение

Дайсы: Манипулирование + Запугивание + Судьба – Самообладание

Тигр - сильное и мощное существо. Но что он будет делать без своих зубов, когтей, силы и ловкости? Маги Адамантиновой Стрелы используют это заклинание на своих противниках чтобы лишить их "зубов и когтей". Маги всех Орденов используют это заклинание в различных ситуациях.

Стая Саранчи (Судьба •••••)

Маг создает хаотические ситуации: дождь из жаб, все животные в городском квартале одновременно становятся бешеными и так далее. Маг фактически не контролирует то, что он создал, отдавая контроль в руки Судьбы. Кроме того, Спящие, находящиеся в районе действия заклинания хоть и становятся крайне удивленными и встревоженными, однако также они становятся временно открытыми к магии и не могут провоцировать Парадоксы к любому заклинанию, свидетелями которого они станут в зоне действия "Стаи Саранчи".

Практика: Структурирование

Действие: Мгновенное

Длительность: Продолжительное (одна сцена)

Вид: Явное

Маназатраты: Нет

Все Спящие, которые становятся свидетелями каких либо заклинаний в зоне действия Стаи Саранчи не провоцируют Парадокс, однако само заклинание Стая Саранчи все ещё его провоцирует и усугубляется если Спящий стал свидетелем его колдовства.

Зона воздействия заклинания определяется следующим образом:

ТАБЛИЦА

Успехи Объем

1 успех 5 кубических метров

2 успеха 10 кубических метров

3 успеха 20 кубических метров

4 успеха 40 кубических метров

5 успехов 80 кубических метров

Хаос, который создается в зоне действия заклинание неподконтролен заклинателю и может повредить ему и/или его друзьям/союзникам. В зависимости от описаний эффектов этого заклинания Рассказчик может наложить штрафы от -1 до -2 к любым действиям, которые непосредственно не связаны с попытками борьбы с хаосом.

Это заклинание не может быть повторно наколдовано в той же самой зоне (или смежных зонах) в следующие 24 часа.

Выученное заклинание (Свободный Совет): Сенсационный Шторм

Дайсы: Сообразительность + Оккультизм или Наука + Судьба

Это заклинание является основополагающим в философии Свободного Совета относительно открытости магии всем Спящим. Люди, которые становятся свидетелями последствий этого заклинания получают понимание, что мир далеко не так просто и стандартен, как они привыкли думать. Кроме того, некоторые ушлые члены различных Орденов используют это заклинание чтобы замести следы или как помощь при побеге.

Энергия

Область воздействия: гравитация, кинетическая энергия, свет, физика, радиация, звук, погода.

Это Таинство ассоциируется со светом, теплом, энергией и общим движением вселенной. Это те силы, которые могут двигают планеты по их орбитам, позволяют звездам светить и т.п. Это первичное, мощное Таинство, отлично подходящее тем, кто любит напор и ищет свое место в мире.

Мастера Таинства Энергии могут управлять штормами, засухами, приливами и даже движением атомов. Энергия является наиболее близкой магией к "классической магии". С помощью Энергии маг может вызывать потоки пламени из собственных рук, покорить гравитацию чтобы летать, левитировать объекты и даже людей одной силой мысли и заставить содрогаться саму землю. Те кто стремится управлять Энергией зачастую сильны сами по себе, шумны и энергичны. Они смеются от души и открыто плачут и в принципе реагируют на любую ситуацию максимально открыто и честно.

Правящая Сфера: Эфир

Пара Таинств Энергии и Прайма управляют этой Сферой Эфира, в которой даже небесное пространство может пылать. Энергия является материальной частью этой пары правящих Таинств.

ВРЕЗКА

Энергия в цифрах

Не всеми видами энергии можно манипулировать с одинаковой легкостью. Маги могут управлять, контролировать и осваивать различные типы энергий на разных уровнях познания Таинства Энергии.

Тепло, Свет, Звук: Маг может управлять этими энергиями начиная с первого уровня Таинства, а на следующих уровнях маг получает больший контроль на ними. На третьем уровне Таинства Энергии маг может создавать эти энергии буквально из воздуха.

Электричество, Огонь: Маг может управлять этими непостоянными энергиями начиная со второго уровня Таинства, а на следующих уровнях он получает больший контроль над ними. На четвертом уровне маг может создавать эти энергии буквально из ничего.

Кинетическая энергия: маг может управлять различными аспектами кинетической энергии на различных уровнях мастерства. На втором уровне маг может отразить кинетическую энергию, направленную на него или сосредоточить разрозненную кинетическую энергию на одну точку. На третьем уровне маг может с помощью телекинеза двигать предметы, а на следующих уровнях получить ещё больший контроль над телекинезом. На четвертом уровне маг может менять вектор и скорость перемещения движущихся предметов и получает ещё больший контроль над этим навыком на пятом уровне.

- Инициированный в Энергию

Первая часть понимания сути энергий для понимания самой энергии. Я вижу неуловимые энергии мира, движущиеся в танце, слишком сложном и недоступном Спящим. Я слышу слова, издаваемые ветром и вижу то, что невидимо простым зрением, вижу свечение, слишком яркое, слишком раздражающее для простых человеческих глаз.

Управление Теплом (Энергия •)

Маг может управлять направлением и/или потоком существующего тепла. Он может, к примеру, не замерзнуть в холодную погоду, направляя тепловую энергию, которую излучают люди только на себя, или перенаправить тепло от батареи в нужную ему сторону. На этом уровне маг не может увеличить или уменьшить температуру тепла и не может создавать тепловые потоки.

Практика: Непреодолимое

Действие: Мгновенное

Длительность: Продолжительное (одна сцена)

Вид: Скрытый

Маназатраты: Нет

Выученное заклинание (Мистериум): Излучающее Благословение

Дайсы: Интеллект + Оккультизм или Наука + Энергия

Маги Мистериума любят это заклинания, т.к. оно позволяет поддерживать в их продуваемых сквозняками библиотеках приемлемую температуру.

Управление Светом (Энергия •)

Маг может управлять направлением и/или потоком существующего света. Он может, к примеру, сконцентрировать рассеянный свет от фонаря на определенной точке, может изменить спектр свечения (менять цвет освещения) и т.п. На этом уровне маг не может увеличить или уменьшить интенсивность свечения или создавать свет там, где его нет.

Практика: Непреодолимое

Действие: Мгновенное

Длительность: Продолжительное (одна сцена)

Вид: Скрытый

Маназатраты: Нет

Успешные броски дайсов определяют угол, на который свет может изменять свое направление. К примеру, с одним успехом можно изменить направление свечения на 90 градусов, а с двумя успехами - уже на 180 градусов.

Выученное заклинание (Серебряная Лестница): Брильянтовый Поток

Дайсы: Интеллект + Окультизм или Наука + Энергия

Маги Серебряной Лестницы могут использовать это заклинания, чтобы контролировать свет, который их окружает, для создания необходимого уровня подсветки или направлять весь свет в комнате прямо в лицо допрашиваемому.

Управление Звуком (Энергия •)

Маг может управлять направлением или потоком существующего звука. Маг может, к примеру, развернуть звуковые волны в определенном месте так, чтобы слышать все, что там происходит или говорится, даже если там очень тихо шепчут. Как вариант, маг может на оборот, завернуть потоки звуков вокруг себя так, чтобы все что он говорил слышал только его собеседник, а не окружающие. Маг не может увеличить громкость или создавать звуковые потоки.

Практика: Непреодолимое

Действие: Мгновенное

Длительность: Продолжительное (одна сцена)

Вид: Скрытый

Маназатраты: Нет

Выученное заклинание (Серебряная Лестница): Речной Поток

Дайсы: Интеллект + Окультизм или Наука + Энергия

Одно слово, сказанное шепотом может уничтожить Империю. Этот факт давно известен магам Серебряной Лестницы. С помощью этого заклинания они слышат все подобные шепотки.

Ночное Зрение (Энергия •)

Настраивая свои чувства так, чтобы они использовали даже незначительное кол-во остаточного света, дополняя их интуитивным чувством вибрации, тепла и т.п. маг может видеть ночью также хорошо, как и большинство ночных хищников. Интуитивно маг может воспринимать даже инфракрасное или ультрафиолетовое излучение и определять электромагнитные, звуковые или кинетические волны.

Практика: Прозрение

Действие: Мгновенное

Длительность: Продолжительное (одна сцена)

Вид: Скрытый

Маназатраты: Нет

Каждый успешный бросок кубика отменяет единицу любого штрафа, связанного с темнотой. Однако, следует помнить что внезапные вспышки света могут дезориентировать мага или даже быть для него болезненными. Если маг активировать это заклинание, следует использовать все штрафы за темноту, но с учетом, что вместо темноты будет наоборот свет. Также, на мага могут быть наложены и дополнительные штрафы за взрывы или землетрясения, т.к. в этом заклинании также используется слух, чувство вибрации и т.п.

Выученное заклинание (Адамантиновая Стрела): Ночь как День

Дайсы: Сообразительность + Самообладание + Энергия

Немногие вещи могут настолько напугать противников, как отряд Адамантиновых Стрел,двигающийся под покровом ночи благодаря этому заклинанию. Не важно, используется ли заклинание при защите собственного жилища или при нападении на ничего не подозревающего противника, оно все равно является абсолютно незаменимым.

Чтение Матрицы (Энергия •)

Маг получает "Магическое Зрение" (см.стр.____). Он может воспринимать энергии и магический резонанс, обнаруживает присутствие всех различных форм энергии: тепло, гравитационные или электромагнитные волны и т.п. включая наличие или отсутствие таких специфических видов энергий как рентгеновские лучи, космическое излучение. Определять все эти энергии маг может как визуально так и с помощью тактильных ощущений. Неопытный маг может быть даже ослеплен количеством и чистотой различных энергий, которые постоянно окружают каждого человека но мало кому видны.

Практика: Прозрение

Действие: Мгновенное

Длительность: Продолжительное (одна сцена)

Вид: Скрытый

Маназатраты: Нет

См."Резонанс" на стр.____, для уточнения правил исследования магии с помощью этого заклинания. Чем сложнее энергия для восприятия, тем больший штраф накладывается на мага.

ТАБЛИЦА

Спектр - Штраф дайсов

Гамма излучение - 3

Рентгеновские лучи - 2

Ультрафиолетовые лучи - 1

Видимый свет - 0

Инфракрасные лучи - 1

Радар - 2

Радио, Телевизор - 3

Выученное заклинание (Мистериум): Невидимое Электричество

Дайсы: Сообразительность + Оккультизм или Наука + Энергия

Иногда, древние тайны находятся не в старинных летописях или глиняных табличках, а содержатся в энергиях окружающего мира. Это заклинание позволяет членам Мистериума почувствовать и увидеть столько энергетических потоков, сколько они и не мечтали. Маги всех орденов используют это заклинание чтобы определить потоки энергий, окружающих их, а также чтобы определять энергетический резонанс.

Ресивер (Энергия •)

Маг может воспринимать субзвуковые или сверхзвуковые частоты звука, которые обычное человеческое ухо воспринимать не способно, но самую остроту слуха это заклинание не увеличивает.

Практика: Прозрение

Действие: Мгновенное

Длительность: Продолжительное (одна сцена)

Вид: Скрытый

Маназатраты: Нет

Бросок дайсов Сообразительность + Самообладание позволит магу слышать в сверхзвуковых (собачий свисток) или субзвуковых (трубные звуки слонов) диапазонах. Звуки, которые находятся слишком далеко от обычного уровня звука, воспринимаемого человеком услышать тяжелее, поэтому может использоваться штраф к броску дайсов.

Выученное заклинание (Стражи Покрова): Громовой Шепот

Дайсы: Сообразительность + Окультизм + Энергия

Восприятие является важным элементом для Стражей Покрова. Некоторые Стражи используют это заклинание, чтобы обнаружить вещи, недоступные простым людям. В мире множество всевозможных чудес и никто не сможет сказать точно, воют ли все собаки в округе потому, что где-то рядом происходит что-то сверхъестественное или потому, что слышат какой-то болезненный для них звук, который находится за гранью того, что могут услышать люди. Маги Мистериума тоже иногда используют это заклинание, так как в некоторых случаях тайна заключается не в том, что можно увидеть, а в том, что можно услышать.

Настройка (Энергия •)

Это заклинание позволяет магу слушать и переводить электромагнитные и иные волны в понятную информацию. Тем не менее, маг не сможет понять информацию, которая была изначально на языке, которого маг не понимает. В общем, маг может прослушивать радиопередачи без радиоприемника или смотреть любой телевизионный сигнал, который передается не по кабелям.

С помощью этого заклинания маг может подслушивать закрытые каналы раций, смотреть бесплатно платные каналы спутникового телевидения или даже "слушать" поток информации, передаваемый модемами и т.п. аппаратурой. (Однако маг вряд ли сможет что-то понять в этом "шуме" без использования Таинства Разума, которое может помочь перевести его в удобоваримую форму). Маг даже может "подключиться" к беспроводному интернету, хотя сможет только слушать, а не читать информацию. На этом уровне маг не может посылать какую-либо информацию по всем этим каналам, ограничиваясь только перехватом существующих сигналов.

Практика: Познание

Действие: Мгновенное

Длительность: Продолжительное (одна сцена)

Вид: Скрытый

Маназатраты: Нет

Бросок дайсов Сообразительность + Наука позволяет магу различать передачи. Сигналы, которые за короткое время преодолевают огромные расстояния или постоянно вещающие (как спутниковое вещание) на определенной местности, атмосферные помехи и т.п. Прослушивание зашифрованных сигналов может потребовать использования некоего штрафа к для отображения сложности восприятия таких каналов.

Выученное заклинание (Свободный Совет): Радио Мухаммеда.

Дайсы: Интеллект + Наука + Энергия

Больше чем для получения доступа к спутниковым передачам, это заклинание позволяет членам Свободного Совета прослушивать полицейскую волну, радики и мобильный телефоны. Стражи Покрова также регулярно используют это заклинание для защиты собственных секретов.

•• Ученик Энергии

Я могу сплетать энергии с точностью ремесленника, двигая их собственной волей. Я могу скрывать объекты из поля зрения других или окутаться броней, чтобы защититься от нападения. Свет, Тепло и Звук усиливаются или ослабляются по моему желанию.

Контроль Тепла (Энергия ••)

Маг может увеличить или уменьшить температуру в определенной зоне.

Практика: Управление

Действие: Мгновенное

Длительность: Продолжительное (одна сцена)

Вид: Скрытый

Маназатраты: Нет

Каждый успех увеличивает или уменьшает температуру в области радиусом приблизительно 1 метр на 4 градуса по Цельсию. К примеру, 4 успеха позволят изменить температуру в радиусе около 1 метра приблизительно на 16 градусов.

Выученное заклинание (Мистериум): Тонкая Атмосфера

Дайсы: Интеллект + Оккультизм или Наука + Энергия

Мистериум использует это заклинания чтобы контролировать температуру в их библиотеках, создавать теплые читальные залы или холодные камеры заключения.

Контроль Света (Энергия ••)

Маг может усиливать или ослаблять существующие источники освещения. Может, к примеру, сделать так, чтобы сорокаваттная лампочка светила как прожектор.

Практика: Управление

Действие: Мгновенное

Длительность: Продолжительное (одна сцена)

Вид: Скрытый

Маназатраты: Нет

Каждый успех удваивает уровень свечения или уменьшает на половину.

Выученное заклинание (Стражи Покрова): Тусклый Свет

Дайсы: Интеллект + Оккультизм или Наука + Энергия

Стражи Покрова используют это заклинание, чтобы затемнить области, в которые им необходимо пробраться не потревожив любые существующие системы видео наблюдения.

Контроль Звука (Энергия ••)

Маг может увеличить или уменьшить громкость звуков в определенной области. Может, к примеру, сделать музыку из наушников настолько громкой, что ее услышат все окружающие.

Практика: Управление

Действие: Мгновенное

Длительность: Продолжительное (одна сцена)

Вид: Скрытый

Маназатраты: Нет

Каждый успех увеличивает звук вдвое или уменьшает на половину. Эффект воздействует на любой источник звука, находящийся в радиусе около метра от центра действия заклинания. На пример, он может наложить заклинание на область сцены, чтобы любой выступающий, попадающий в эту область говорил бы громче, чем те, кто не попал в область действия.

Выученное заклинание (Серебряная Лестница): Громоподобный шепот

Дайсы: Интеллект + Оккультизм или Наука + Энергия

Это заклинание может дать больше звука, чем большой динамик, но никогда не сможет навредить.

Глаза Матрицы (Энергия ••)

То же, что и заклинание 1 уровня "Чтение Матрицы" (см.стр.____), кроме того, что это заклинание маг может наложить на другого мага или даже сверхъестественное существо типа призрака или

оборотня. Если это заклинание используется на Спящем, оно автоматически провоцирует Неверие, даже если оно действует меньше одной сцены.

Практика: Прозрение

Действие: Мгновенное

Длительность: Продолжительное (одна сцена)

Вид: Скрытый

Маназатраты: Нет

Если цель сопротивляется, то заклинание становится состязательным (Цель совершает рефлекторный бросок Решительность + Гнозис)

Выученное заклинание (Мистериум): Полный Спектр

Дайсы: Сообразительность + Оккультизм или Наука + Энергия

Изучение тайн иногда вынуждает сотрудничать с весьма странными существами. Маги Мистериума используют это заклинание, чтобы дать своим союзникам возможность видеть то, что видят и они, и не важно, кто там рядом, другой Пробужденный или вообще непонятное существо. Примерно для тех же целей используют заклинание и маги Серебряной Лестницы. (Внушительность + Наука + Энергия).

Управление Электричеством (Энергия ••)

Маг может управлять направлением или потоком электричества. Он может, к примеру, заставить электрические потоки в электрошите совершить разряд или что-то подобное, чтобы нанести цели повреждения. На этой уровня маг не может усиливать или ослаблять поток электричества.

Практика: Управление

Действие: Мгновенное и нацеленное

Длительность: Кратковременный (один ход)

Вид: Явное

Маназатраты: Нет

Маг не напрямую атакует цель этим заклинанием, а перенаправляет потоки существующего электричества так, чтобы нанести цели повреждения. Ущерб полностью зависит от мощности электричества (см. "Электричество" на стр. ____ "Книги Тьмы"). Сила тока на этом уровне не меняется по желанию мага. Обычно, это заклинание применяют чтобы включить/выключить некий прибор или создать короткое замыкание в электропроводке.

Обычный успех позволит магу поразить электричеством одну цель (Маг может поражать цель электрической дугой на расстоянии около 5 метров за уровень Таинства Энергии, то есть, при Таинстве Энергии 2 уровня, маг может поразить цель на расстоянии около 10 метров от мага. Дополнительный успех позволит поразить смежных цели. (это исключения из общего правила направленных заклинаний, согласно которому направленное заклинание может поразить только одну цель.). Вторичные цели должны находиться не далее чем в 3х метрах от Первичной цели в любом направлении.

ТАБЛИЦА

Успех Цели

2 успеха = 2 цели

3 успеха = 4 цели

4 успеха = 8 целей

5 успехов = 16 целей

Тем не менее, возможности источника электроэнергии могут быть ограничены:

ТАБЛИЦА

Источник Максимум целей

Розетка на стене 2

Промышленная розетка 4

Распределительная коробка 8

Электромагистраль 16

Выученное заклинание (Адамантиновая Стрела): Шоковая Терапия

Дайсы: Ловкость + Атлетика + Энергия

Иногда, достаточно одной искры. Даже обычная розетка таит в себе смертельную опасность, так что маги Адамантиновой Стрелы просто не могли пропустить такое полезно заклинание.

Управление Огнем (Энергия ••)

Маг может управлять направлением или потоком огня. Маг может, к примеру, заставить огонь костра набросится на цель. Или направить пламя зажигалки не вверх, а вниз, чтобы поджечь спирт

на столе. Маг не может увеличивать или уменьшать интенсивность горения (температуру) огня на этом уровне.

Практика: Управление

Действие: Мгновенное и нацеленное; вычесть Защиту цели

Длительность: Кратковременный (один ход)

Вид: Явное

Маназатраты: Нет

Маг не атакует напрямую этим заклинанием. Он управляет существующим огнем, направляя его на цель по своему выбору. Урон напрямую зависит от размера и жара огня. (смотри "Огонь" на стр. ____ "Книги Тьмы"). В общем случае огонь тухнет на следующем ходу, однако если цель носит легковоспламеняющуюся одежду (или что то в этом роде) то огонь может гореть и дальше после применения заклинания уже вне зависимости от мага.

Один успех позволяет атаковать одну цель. (Маг может направить огонь на любую цель по своему выбору на дистанции не более 3 метров от источника огня за 1 Уровень в Таинстве Энергий. То есть, если у мага есть 2 уровень Таинства Энергий, то маг может направить огонь на цель, которая будет находится на расстоянии не более 6 метров от источника огня.). Дополнительные успехи позволяют направить огонь ещё на несколько целей (Это исключение из правил направленных заклинаний, согласно которым цель направленного заклинания может быть только одна). Вторичные цели должны находится не далее чем в 3х метрах друг от друга в любом направлении.

ТАБЛИЦА

Успехи Цели

2 успеха 2 цели

3 успеха 4 цели

4 успеха 8 целей

5 успехов 16 целей

Размер самого источника огня также обладает определенным максимальным лимитом целей, которые он может поразить.

ТАБЛИЦА

Размер огня Максимум Целей

Факел 2

Костер 4

Инферно (огромное, неконтролируемое возгорание) 16

Выученное заклинание (Стражи Покрова): Умышленный Поджог

Дайсы: Сила + Атлетика + Энергия – Защита

Стражи любят это заклинание, так как оно позволяет им скрыть любые улики, которые они не хотели бы чтобы кто-то нашел.

При использовании это заклинания не остается ни каких следов поджога, а примененное во время, оно может нанести огромный ущерб (к примеру, пламя зажигалки, направленное на склад с вооружением и боеприпасами).

Невидимый Объект (Энергия ••)

Маг может сделать неодушевленный предмет невидимым для всех форм зрения, включая видео наблюдение. А в сочетании с "Управление Звуком" маг может перенаправить любой звук, издаваемый скрытым объектом в другую сторону (на пример, щелчки фотоаппарата), создавая эффект того, что это шумит что-то в стороне.

Практика: Скрытие

Действие: Мгновенное

Длительность: Продолжительное (одна сцена)

Вид: Явное

Маназатраты: 1 Маны

Если цель заклинания двигается, она перестает быть невидимой (ее можно увидеть) пока не остановится.

Выученное заклинание (Стражи Покрова): Отвести Взгляд

Дайсы: Манипулирование + Обман + Энергия

Это заклинание позволяет Стражам скрыть определенный объект (слабо светящийся обелиск, обескровленный труп или ещё что либо другое). Оно делает все эти объекты невидимыми для простых обывателей. Маги Серебряной Лестницы иногда используют это заклинание чтобы скрыть оружие во время деловых переговоров, пока не настанет его время.

Кинетический Удар (Энергия ••)

Маг фокусирует энергию удара обычным кулаком на очень малой поверхности цели, создавая ощущение, что цель получила удар не кулаком а ножом.

Практика: Управление

Действие: Мгновенное

Длительность: Продолжительное (одна сцена)

Вид: Явное

Маназатраты: Нет

Тупые повреждения становятся летальными. На атаки, которые и так наносят летальный урон это заклинание не влияет. Каждый успех заклинания позволяет проводить одну атаку используя эффект этого заклинания. Игрок может сам решить, какая атака будет использовать эффект этого заклинания, но только до того, как совершит бросок дайсов на атаку. Эффект длится до конца сцены (если не используются дополнительные факторы Длительности в процессе колдовства заклинания), после чего, все неиспользованные Кинетические Удары исчезают. С уровнем Энергии 3, маг может использовать это заклинание на метательные предметы (типа камней).

Выученное заклинание (Адамантиновая Стрела): Кулак-Нож

Дайсы: Сила + Рукопашный бой или Холодное оружие + Энергия

Величайшие мастера боевых искусств могут убить одним ударом. Стрелы, которые используют это заклинание не нуждаются в длительной тренировке для того чтобы превратить свои кулаки в смертоносное оружие. Так как это заклинание необычайно полезно в бою, его используют маги всех Орденов.

Передачик (Энергия ••)

Маг может перехватить существующий радиосигнал, передавая собственные слова и замещая оригинальный текст передачи.

Практика: Управление

Действие: Мгновенное

Длительность: Продолжительное (одна сцена)

Вид: Скрытый

Маназатраты: Нет

Хотя это заклинание и дает возможность магу перехватить и заменить один сигнал на другой, требуются определенные навыки чтобы подделать определенные передачи. Это могут быть навыки Экспрессии, Обмана или даже Науки. Рассказчик решает, какие конкретно навыки использовать в

каждой конкретной передаче. К примеру, можно перехватить спортивную радиопередачу, но магу потребуются знания сленга ди-джеев, познания в спорте и недюжинные актерские таланты, чтобы убедительно имитировать конкретного ди-джея. Это может быть проверка Интеллект + Экспрессия, чтобы подделать свой голос до состояния мало отличимого от оригинального голоса.

Выученное заклинание (Мистериум): Голоса в эфире

Дайсы: Манипулирование + Экспрессия + Энергия

Хорошо подходит для отправки полиции по ложному пути и чтобы сеять панику из-за марсианского вторжения. Это заклинание популярно как у Мистериума, так и у Стражей Покрова.

Невидимый Щит (Энергия ••)

Благодаря использованию этого щита, маг отбивает и/или рассеивает вражеские атаки, распределяя их по всему контуру щита или отбивая их в землю. Кинетические удары (типа кулаков и пуль) отбиваются, а энергетические (типа пламени или лазера) отклоняются или рассеиваются.

Практика: Экранирование

Действие: Мгновенное

Длительность: Продолжительное (одна сцена)

Вид: Скрытый

Маназатраты: 1 Маны (на выбор)

Маг получает одно очко брони за каждый уровень Таинства Энергии. Потратив одну ману, маг может увеличить Длительность данного щита до 1 дня. Большинство магов колдуют это (или подобные) заклинания каждое утро, как часть своего утреннего ритуала. Успехи, накопленные при колдовстве щита препятствуют его рассеиванию. Следует заметить, что этот щит не препятствует попыткам противника Захватить мага. Для этого существуют щиты Таинств Судьбы, Разума, Пространства или Времени.

Щит не помогает против попыток захватить мага. Маг защищает мага от урона. Следует вычитать очки урона из общего кол-ва урона, который наносится магу исходя из брони, получаемой магом благодаря этому заклинанию. Кроме того, маг получает бонус +1 к попыткам сбить его с ног любыми кинетическими способами.

Выученное заклинание (Свободный Совет): Силовое Поле

Дайсы: Выносливость + Оккультизм или Наука + Энергия

Маги Свободного Совета и Адамантиновые стрелы используют это заклинание для собственной защиты от нападений.

••• Последователь Энергии

Я трансмутирую энергии Вселенной одна в другую по собственному желанию. Пока моя воля тверда, я хожу невидимый для других. Моя область воздействия намного превосходит длину моих рук с помощью электричества и огня, которые мне подвластны.

Автономный Слуга (Энергия ••• + Разум • или •••••; по желанию Пространство ••)

Маг может с помощью этого заклинания дать задание выполнять определенные действия, пока сам он занимается другими делами. Он может дать задание приготовить ему обед, пока он смотрит телевизор или натаскать ведро воды, пока он читает книгу.

Практика: Плетение

Действие: Мгновенное

Длительность: Концентрация

Вид: Явное

Маназатраты: Нет

С помощью этого заклинание маг может выполнять одно продолжительное физическое действие без необходимости самостоятельно его контролировать (это относится к телекинезу продолжительного действия и не может применяться в бою). Успехи предоставляют телекинетическую Силу или Ловкость, как это описано в заклинании "Телекинез" на стр. _____. Маг должен сохранять концентрацию на заклинании все время его действия. Если он атакован или удивлен, он должен совершить бросок Решительность + Самообладание, чтобы сохранить концентрацию.

Если концентрация была утеряна, прежде чем нужное число успехов длительности достигнуто, он может повторить это заклинание, однако успехи, накопленные ранее утрачиваются, нужно начинать заново. Тем не менее, что то уже может быть сделано и общее количество успехов, которое требуется в последствии может быть меньше. С помощью магии Разума, маг может распаралелить свое сознание, выполняя какие то иные Ментальные (не физические действия) пока работает заклинание. См. заклинание "Разум один, мыслей две" на стр. _____. Так как маг концентрируется на заклинании телекинеза, которое и выполняет всю работу, то это считается ментальной работой а не физической.

Бросок дайсов на выполнение работ равняется Атрибуту телекинеза, который используется + собственный Навык мага. Так, для подъема тяжестей будет совершаться бросок Сила + Атлетика, готовка ужина или написание книги потребует броска Ловкость + Атлетика или Ремесло, взлом замка потребует броска Ловкость + Кража. С помощью магии Разума 5 уровня, маг может создать псевдоискусственный интеллект, который самостоятельно будет выполнять задачу, не отвлекая мага.

Маг распределяет полученные при броске успехи между Силой, Ловкостью и любым физическим Навыком, который потребуется для выполнения задания (в этом случае, Навык мага не используется). Если в состав заклинания также входит магия Пространства 2 уровня, то заклинание может работать вдали от глаз и ушей мага. К примеру, маг может болтать с каким либо коллекционером за бокалом вина, а в это время заклинание взламывает замки на самом тайном хранилище этого коллекционера, чтобы в последствии украсть от туда весьма ценный артефакт.

Выученное заклинание (Мистериум): Незаменимый Помощник

Дайсы: Интеллект + Расследование + Энергия

Маги Мистериума зачастую весьма рассеяны и редко интересуются такими низменными вещами как уборка, глажка, стирка и тому подобное, предпочитая все время проводить в своих библиотеках (по крайней мере так считает большинство других магов). С помощью этого заклинания они могут хотя бы наводить чистоту в своих Обителях, к приходу гостей не отвлекаясь при этом от книг.

Даровать Невидимый Щит (Энергия •••)

То же, что и Невидимый Щит, но может накладываться на других.

Практика: Экранирование

Действие: Мгновенное

Длительность: Продолжительное (одна сцена)

Вид: Скрытый

Маназатраты: 1 Маны (на выбор; увеличивает Длительность на 24 часа)

Выученное заклинание (Свободный Совет): Силовой Щит

Дайсы: Интеллект + Оккультизм или Наука + Энергия

Чаще всего, это заклинание колдуется на определенную область, защищая ее от атак. Маги Свободного Совета колдуют это заклинание с помощью странных устройств, в то время как более консервативные маги колдуют его в более традиционной магической манере, но на свой лад (Решительность + Оккультизм + Энергия).

Вызов Молнии (Энергия •••)

С грозового неба маг призывает молнию, которая поражает цель по его выбору. Он не может вызвать молнию из ниоткуда (по крайней мере на этом уровне). Маг может вызвать молнию как из

существующих грозовых облаков, так и из созданных им самим с помощью заклинания "Изменить Погоду"

Практика: Плетение

Действие: Мгновенное и нацеленное

Длительность: Постоянное

Вид: Скрытый

Маназатраты: Нет

Маг не совершает непосредственно направленной атаки на цель, вместо этого он просто направляет молнию с небес в нужное ему место. Молния наносит 3 очка Тупого урона +1 за каждый успех (При 2х успехах, наносится 5 очков Тупого урона). Цель должна находиться там, куда молния и самостоятельно может теоретически ударить. Если это же заклинание используется повторно по той же цели (или по соседней цели, или вообще в той же местности), оно может стать Невероятным для Спящих свидетелей. Третий удар молнии туда же или там же (см. Невероятная магия на стр. ____) сделает это заклинание Явным.

Выученное заклинание (Стражи Покрова): Молниеотвод

Дайсы: Ловкость + Атлетика + Энергия

Иногда лучший способ заткнуть свидетеля - немного подправить природный эффект. Стражи Покрова редко используют это заклинание, однако в критической ситуации такое заклинание намного лучше любого другого непосредственного магического нападения.

Контроль Электричества (Энергия •••)

Маг может уменьшить силу тока или перенаправить его. Он, к примеру, может перенаправить все электричество из всех розеток в доме, но одну единственную, что резко выключит все приборы, который включены в другие розетки. Подразумевается, что маг перенаправляет электричество туда, куда позволяет проводка или любой другой способ направления электричества. На этом уровне маг пока не может усиливать мощность тока.

Практика: Плетение

Действие: Мгновенное

Длительность: Продолжительное (одна сцена)

Вид: Скрытый

Маназатраты: Нет

Каждый успех позволяет перенаправить ток из одной энергетической связки в другое место или ослабить ток в определенном месте. К примеру, один успех позволяет ослабить ток в главном кабеле распределительной коробки, два успеха позволяют ослабить ток в распределительной коробке до состояния промышленной розетки, три успеха - до состояния обычной домашней розетки.

Выученное заклинание (Мистериум): Выключатель

Дайсы: Сообразительность + Наука + Энергия

Иногда, магам Мистериума нужно обесточить какую либо систему безопасности, чтоб забрать объект, который нельзя купить с помощью денег. С помощью этого заклинания они могут обесточить конкретные охранные системы, не обесточивая все остальное, и не погружая местность во тьму (что может причинить определенные неудобства),

Контроль Огня (Энергия •••)

Маг может подпитывать существующий огонь, увеличивая его размер и интенсивность. Также маг может ослабить интенсивность горения огня или вообще потушить его.

Практика: Плетение или Столкновение

Действие: Мгновенное

Длительность: Кратковременный (один ход увеличение интенсивности горения) или Постоянное (потушить огонь)

Вид: Скрытый

Маназатраты: Нет

Когда это заклинание направленно на повышение размера пламени или интенсивности горения огня, полученные при броске успехи распределяются между размерами огня (каждый успех удваивает размер огня) и интенсивностью (каждый успех добавляет одно очко урона от огня). См. "Огонь" на стр. ____ World of Darkness Rulebook.

Когда заклинание направлено на тушение огня, каждый успех убирает одно очко повреждения огня.

К примеру, факел наносит 2 очка урона (одно за размер огня, одно за интенсивность горения). В этом варианте, один успех уменьшит пламя факела, а два успеха потушат факел полностью. Эффект от тушения огня постоянный и огонь не загорится вновь после того, как заклинание закончит свое действие.

Выученное заклинание (Свободный Совет): Сухая Вода

Дайсы: Внушительность + Окультизм или Наука + Энергия

Не секрет, что маги Свободного Совета частенько по неосторожности устраивают пожары в своих лабораториях. С помощью этого заклинания можно быстро потушить огонь и тем самым минимизировать ущерб от него.

Мастерство в Свете (Энергия •••)

Маг может создавать или тушить свет. Он может погрузить ярко освещенную комнату в кромешную тьму или осветить темную пещеру одним маленьким огоньком на своем пальце.

Практика: Плетение

Действие: Мгновенное

Длительность: Продолжительное (одна сцена)

Вид: Явное

Маназатраты: Нет

Успехи определяют интенсивность света (по 30 электрических градусов каждый).

ТАБЛИЦА

Успехи Интенсивность

1 успех Фонарик

2 успеха 75 ватка

3 успеха Фары автомобиля

4 успеха Прожектор

5 успехов Прожектор на стадионе

И наоборот. Одного успеха обычно достаточно чтобы погасить свет, если он не создавался с помощью этого заклинания или другой магии. Количество успехов должно превышать Эффективность такого заклинания, чтобы погасить магический свет.

Выученное заклинание (Мистериум): Ручной факел

Дайсы: Самообладание + Оккультизм или Наука + Энергия

Это заклинание чрезвычайно популярно среди магов Мистериума, которые занимаются исследованием гробниц и прочих катакомб, ведь батарейки в фонарике могут отказать в самый неудобный момент, а может быть нужно будет погасить свет соперников.

Личная Невидимость (Энергия •••)

Маг может сделать себя невидимым. То же что и заклинание Энергии 2 уровня "Невидимый Объект", но колдуется на себя. В комбинации с заклинанием "Мастерство в Звуке" маг может сделать себя не только невидимым, но и абсолютно неслышимым. Маг должен поддерживать концентрацию во время действия этого заклинания.

Практика: Скрытие

Действие: Мгновенное

Длительность: Концентрация

Вид: Явное

Маназатраты: 1 Маны

Одного успеха достаточно чтобы сделать мага невидимым для обычных средств обнаружения. Последующие успехи повышают помогают магу стать также невидимым и для заклинаний, который стараются его обнаружить, (Повышают Эффективность). Не взирая на то, что физическое тело мага становится невидимым, его аура все ещё остается видимой для тех, кто может ее обнаруживать ("Аурное Восприятие" из заклинаний Разума или "Высшее Зрение" из заклинаний Прайма). Также, даже если маг остается невидимым для других сверхъестественных способностей, его все ещё можно обнаружить с помощью особо обостренных органов чувств.

Маг обязан сохранять концентрацию каждый ход в качестве мгновенного действия, и значит не способен в это время колдовать другие заклинания. Также маг не может двигаться быстрее чем половина его Скорости и не получает Защиту. Если маг бывает вынужден двигаться быстрее, то он становится частично виден, как некая тень или преломление света и позволяет окружающим свободно целиться в мага со штрафом всего лишь -1 на этом ходу, когда маг слишком интенсивно двигался. Некоторые существа могут попробовать определить невидимку с помощью слуха или обоняния, если у них развиты эти чувства восприятия.

Выученное заклинание (Стражи Покрова): Плащ Невидимка

Дайсы: Сообразительность + Скрытность + Энергия

Стражам Покрова частенько нужно оставаться невидимыми в их операциях, однако маги всех Орденов используют это полезное заклинание.

Мастерство в Звуке (Энергия •••)

Маг может создавать звуки или делать их тише. Маг, к примеру, может создать звук полицейской сирены или, наоборот, сделать скрипучий пол абсолютно тихим. Также маг может "записывать" звук и сохранять его, чтобы воспроизвести в дальнейшем.

Практика: Плетение

Действие: Мгновенное

Длительность: Концентрация (уникальные звуки) или Продолжительное ("записанные" звуки)

Вид: Явное

Маназатраты: Нет

Успехи определяют громкость звуков.

ТАБЛИЦА

Успехи Громкость

1 успех Повседневный разговор

2 успеха Крик

3 успеха Электрогитара

4 успеха Огнестрельный выстрел

5 успехов Звуки промышленной фабрики

Диапазон звуков, которые может создавать маг зависит от способностей самого мага.

Требуется рефлекторный бросок Сообразительность + Экспрессия (для голоса) или Знание Животных (для криков животных) или Наука (для приборов). Любой слушатель таких звуков может совершать рефлекторный бросок Интеллект + Расследование для определения, настоящий это звук был или подделка. Длительность звуков - одна сцена. Однако если воспроизводится "записанный" ранее звук - Длительность может быть и больше. Также длительность можно увеличить по общим правилам ее увеличения. Также одного успеха обычно достаточно чтобы погрузить в полную тишину область с радиусом одного метра (успехи могут быть потрачена и на увеличение этого радиуса или мест, которые нужно сделать бесшумными).

Звук созданный с помощью этого заклинания или другой магии должен обладать большей Эффективностью, чем заклинание, которое будет глушить этот самый звук, чтобы он был слышен. Также, это заклинание позволяет записывать звуки, которые слышны магу и создавать некие магические кусочки, которые потом можно будет воспроизводить. В течении действия заклинания маг может в любой момент включить запись определенных звуков мгновенным действием. Выключение происходит рефлекторно и не требует действия. После этого, записанные звуки маг "фиксирует" на каком либо очке Маны, используя его для хранения звуков. Маг не может использовать это очко Маны, не потеряв записанные звуки. В дальнейшем, маг может прокручивать лично для себя записанные звуки, используя заклинание "Чтение Матрицы". Также маг может воспроизвести записанные звуки окружающим или для записи на другие обычные носители, но ему нужно будет потратить это очко Маны и все записи сотрутся после

проигрывания. (Если конечно маг не обладает 3 уровнем магии Прайма и не умеет конвертировать Ману в камни Тасс, что позволить сохранить их физически).

Выученное заклинание (Стражи Покрова): Искусство Чревовещателя

Дайсы: Решительность + Оккультизм или Наука + Энергия

Стражи Покрова с помощью этого заклинания могут отвлекать Спящих от событий, на которые им не следует обращать внимание, или скрывать производимые Стражами звуки, если рядом находится Спящий.

Телекинез (Энергия •••)

Маг может удаленно поднимать или использовать объекты.

Практика: Плетение

Действие: Мгновенное

Длительность: Концентрация

Вид: Явное

Маназатраты: Нет

Перед тем, как колдовать, маг должен объявить, будут ли потрачены полученные при броске успехи на Силу телекинеза (если нужно поднять что то тяжелое) или на Ловкость (если нужно оперировать мелкими объектами или действовать аккуратно). Выбранный Атрибут Телекинеза получает показатель, равный количеству успехов при броске колдовства. Второй Атрибут автоматически получает значение 1. Кроме того, заклинатель может поднять и второй Атрибут, но за каждую единицу повышения значения Атрибута, он получает штраф -1 к броску дайсов при колдовстве. Таким образом, маг может создавать или очень сильное заклинание, способное поднимать тяжелые предметы или же очень ловкое - способное совершать мелкие или аккуратные действия, типа взлома замка (бросок на взлом совершается отдельно Ловкость (телекинеза) + Кража (мага)).

Объект не может быть перемещен за пределы видимости мага (если он не использует магию Пространства 2 уровня, конечно). Маг может двигать объект со Скоростью, равной его Гнозис + Энергия. Каждый ход маг должен концентрироваться. (см. "Концентрация" на стр. ____). С помощью 4 уровня Энергии, маг может задавать определенную длительность этого заклинания, вместо того чтобы постоянно концентрироваться на нем. Так, он может некоторое время двигать предмет, потом отвлечься и предмет не упадет, а останется висеть в воздухе.

Выученное заклинание (Серебряная Лестница): Рука Разума

Дайсы: Сообразительность + Атлетика или Кража + Энергия

Иногда магам Серебряной Лестницы нужно совершить физические действия, которые недостойны гордых магов этого ордена. Тут им на помощь приходит это заклинание. Маги Адамантиновой Стрелы используют свой вариант этого заклинания (Сила + Атлетика + Энергия) в сугубо боевых целях, бросая, к примеру в своих врагов подручные предметы.

Телекинетический Удар (Энергия •••)

Маг создает шар телекинетической энергии, который повреждает противника.

Практика: Столкновение

Действие: Мгновенное и нацеленное

Длительность: Постоянное

Вид: Явное

Маназатраты: Нет

Каждый успех наносит одно очко тупого урона цели. С помощью 4 уровня Энергии, этот урон можно сделать летальным. С помощью 5 уровня Энергии и потратив одно очко Маны, можно превратить летальный урон в агgravированный.

Телекинетический шар, созданный с помощью этого заклинания несколько искажает пространство, делая его видимым обычным зрением, что позволяет цели использовать свою Защиту против этого заклинания.

Выученное заклинание (Адамантиновая Стрела): Ментальные Стрелы

Дайсы: Внушительность + Атлетика + Энергия

Даже безоружный и далекий от цели маг Адамантиновой Стрелы с помощью этого заклинания может навредить противнику. Естественно, что маги других Орденв также учат это заклинание, так как никогда не знаешь, в какой момент потребуетсЯ поразить противника издалека.

Разворот Снаряда (Энергия •••)

Маг может изменить траекторию движения снаряда.

Практика: Плетение

Действие: Мгновенное

Длительность: Постоянное

Вид: Явное

Маназатраты: Нет

Маг может колдовать это заклинание мгновенным действием в любой момент, даже не в свой ход, но в таком случае, именно свой ход маг пропускает, так как уже действовал в это раунде. Маг может перенаправить снаряд влево, вправо, вверх, вниз или даже в обратном направлении. Угол отклонения снаряда зависит от полученных при броске на колдовство успехов:

ТАБЛИЦА

Успехи Изменение Траектории*

1 успех Разворот в выбранном направлении до 45 градусов.

2 успеха 60 градусов

3 успеха 90 градусов

4 успеха 120 градусов

5 успехов 180 градусов

*С точки зрения снаряда.

Маг может тратить несколько успехов чтобы перенаправить один и тот же снаряд несколько раз. К примеру, с двумя успехами маг может развернуть снаряд на 60 градусов или изменить его траекторию на 45 градусов влево и на 45 градусов вниз от нового курса. После изменения направления, снаряд продолжает лететь дальше как обычно, просто по новой для него траектории. При успешном рефлекторном броске Ловкость + Огнестрельное Оружие маг может попасть перенаправленным снарядом в цель, которая находится в области действия новой траектории движения снаряда. Маг может отклонять сразу несколько снарядов, используя стандартные правила по увеличению целей заклинания, описанные в разделе "Цель" на стр. _____. Если используется разворот снарядов, которые вылетают из одного и того же оружия очередью, используйте следующие модификаторы:

ТАБЛИЦА

Очередь Штраф броска дайсов

Коротка очередь -2

Средняя очередь -4

Длинная очередь -6

Выученное заклинание (Адамантиновая Стрела): Шторм Стрел

Дайсы: Ловкость + Атлетика + Энергия

Не удивительно, что этим заклинанием активно пользуются маги Адамантиновой Стрелы, направляя пули противника против него самого.

•••• Адепт Энергии

Я могу создавать гром и огонь буквально из ничего. Я низвергаю своих врагов и создаю погоду по собственному желанию, от проливных ливней среди ясного неба, до засухи в джунглях. Я двигаюсь со скоростью ветра и отклоняю пули от их траекторий.

Даровать Невидимость (Энергия ••••)

То же что и заклинание "Личная Невидимость", но накладывается на других. Цель должна сохранять концентрацию, чтобы оставаться невидимой.

Практика: Скрытие

Действие: Мгновенное

Длительность: Концентрация

Вид: Явное

Маназатраты: 1 Маны

Цель, должна сохранять концентрацию чтобы невидимость не слетела (именно цель, а не заклинатель).

Выученное заклинание (Стражи Покрова): Невидимая Армия

Дайсы: Манипулирование + Скрытность + Энергия

Стражи понимают, что далеко не все обладают полным набором умений и способностей, требующимся для идеальной работы на благо сохранения тайн Пробужденных. С помощью этого заклинания они наделяют тех, кто не может сделать это самостоятельно - невидимостью. Маги Серебряной Лестницы также используют это заклинание, чаще всего чтобы сделать свою собственную охрану невидимой.

Всплеск Скорости (Энергия ••••)

Иногда бывает так, что магу просто необходимо быть быстрее чем обычно. Или хотя бы быстрее чем вон тот парень с пистолетом. Это заклинание позволяет магу перемещаться намного быстрее чем обычный человек, убирая эффекты трения об атмосферу и множество других факторов перед магом и усиливая толкающий мага импульс. Каждый шаг мага, совершенный под воздействием этого заклинания равен семи-восемью обычным шагам. Маг конечно не способен опередить пулю, но способен двигаться так быстро, как не способен ни один человек без помощи машин.

Практика: Структурирование

Действие: Мгновенное

Длительность: Продолжительное (одна сцена)

Вид: Явное

Маназатраты: 1 Маны в ход

Каждый раз, когда необходимо ускорится во время действия этого заклинания, маг может потратить одно очко Маны и воспользоваться преимуществами, которые предоставляет это заклинание.

Скорость мага увеличивается ровно на столько, сколько равняется его обычная скорость за каждый успех, полученный при колдовстве этого заклинания. При беге удвойте полученное значение.

К примеру, базовая Скорость мага равняется 12. Маг колдует это заклинание и получает 4 успеха. То есть теперь, когда маг будет активировать эффект ускорения за 1 ману, его скорость будет равняться 48, а если побежит - 96. А это уже почти 105 км/ч! Любой Спящий, который увидит что маг передвигается быстрее, чем нормальный человек, провоцирует Неверие.

Выученное заклинание (Мистериум): Сандалии Гермеса

Дайсы: Сообразительность + Атлетика + Энергия

Есть время для переговоров, есть время чтобы отстаивать свою точку зрения и если время для того, чтобы сваливать как можно быстрее. Это заклинание маги Мистериума используют в последней ситуации. Кроме того, они используют это заклинание чтобы поймать кого либо очень шустрого. Стражи Покрова также используют это заклинание когда нужно срочно перехватить какой либо источник распространения скрываемой ими информации.

Изменить Погоду (Энергия ••••)

Маг может создать на определенной площади практически любую не катастрофичную погоду. Следует помнить, что создание снегопада в конце весны хоть и может нанести вред сельскому хозяйству, но все таки катастрофичным не считается и вполне выполнимо с помощью этого заклинания.

Практика: Структурирование

Действие: Мгновенное

Длительность: Продолжительное (одна сцена)

Вид: Скрытый

Маназатраты: Нет

Инерция существующей погоды может накладывать штрафы на бросок дайсов. Так, вызывать ливень, когда небо и так затянуто грозовыми тучами - плевое дело и штраф не накладывается. А вот при попытке среди ясного теплого летнего дня вызвать ледяной дождь со снегом - тут уже штраф будет -3. На изменение погоды требуется примерно 5 минут после колдовств заклинания. Более сложные погодные условия, такие как ураганы и торнадо вызываются уже с помощью другого заклинания "Неблагоприятная Погода".

Выученное заклинание (Свободный Совет): Продавец Дождя

Дайсы: Интеллект + Оккультизм или Наука + Энергия

Долгое время человечество стремилось поставить погоду себе на службу. Маги Свободного Совета с помощью этого заклинания наконец добились желаемого. Маги Мистериума также используют свой вариант этого заклинания (Решительность + Наука + Энергия).

Контроль Скорости (Энергия ••••)

Маг может уменьшить или увеличить скорость движения предмета (но не живого существа или его аналогов). То есть маг может ускорить или замедлить грузовик или пулю.

Практика: Структурирование или Разгадывание

Действие: Мгновенное

Длительность: Кратковременный (один ход)

Вид: Явное

Маназатраты: Нет

Это заклинание колдуется мгновенно, однако может колдоваться в любой момент раунда, даже тогда, когда очередь действий мага ещё не настала, но если маг делает это, то он уже не действует в момент, когда наступает его очередь действовать.

Каждый успех удваивает или уменьшает на половину скорость цели. К примеру, грузовик едет со скоростью 80 км/ч. С помощью одного успеха, полученного при колдовстве этого заклинания, его скорость уменьшается до 40 км/ч, двух успехов - до 20 км/ч, 3х успехов - 10 км/ч, 4 успеха - 5 км/ч и 5 успехов - 2,5 км/ч.

Следует учитывать, что маг обязан воздействовать сразу на всю цель, что может потребовать использования дополнительных факторов размера (так, восемнадцати колесный грузовик имеет размер 30). Маг не может замедлить какую то одну часть объекта (одно колесо, к примеру). На этом уровне маг не может остановить пули, стрелы и другие высокоскоростные объекты, однако за каждые 2 успеха добавьте или уменьшите урон на 1:

ТАБЛИЦА

Успехи Увеличенная Скорость Уменьшенная Скорость

1 успех +1 очко урона -1 очко урона

2 успеха +1 очко урона -1 очко урона

3 успеха +2 очка урона -2 очка урона

4 успеха +2 очка урона -2 очка урона

5 успехов +3 очка урона -3 очка урона

Для изменения скорости снарядов, которые вылетают в процессе ведения автоматического огня из одного и того же оружия применяйте следующие факторы:

ТАБЛИЦА

Очередь Штраф дайсов

Короткая очередь -2

Средняя очередь -4

Длинная очередь -6

Выученное заклинание (Свободный Совет): Ловушка Скорости

Дайсы: Интеллект + Наука + Энергия

Маги Свободного Совета используют это заклинание чтобы замедлить убегающих на транспорте противников или сами пули этих противников.

Огненная Трансформация (Энергия •••• + Жизнь ••••; на выбор Материя ••••)

Древние легенды гласят о магах, которые могли превращаться в различные странные формы. Многие выбирали формы других людей или животных, другие же принимали менее традиционные формы. С помощью этого заклинания маг трансформируется в существо, состоящее из живого огня.

Практика: Структурирование

Действие: Мгновенное

Длительность: Кратковременный (один ход)

Вид: Явное

Маназатраты: 1 Маны (на выбор)

Заклинание начинает работать на следующем ходу после колдовства. В связи с тем, что маг превращается на в какое то определенное существо, то ему и не грозит потерять собственную личность под воздействием установок разума этого существа. Вместо этого мага становится живым огнем.

Эффект этого заклинания таков, что все Физические Атрибуты сохраняются точно такими же, какими были и до трансформации. Успехи, полученные при броске этого заклинания показывают кол-во летального урона, который получает каждый, кто касается мага (включая одежду и оборудование мага, они также сгорают). Все рукопашные атаки мага также наносят летальный урон вместо тупого урона + кол-во очков урона от полученных при колдовстве успехов. Если добавить в заклинание Таинства Материи 4 уровня, то маг сможет вместе с собой также трансформировать и свою одежду и оборудование, которое будет находится на маге, но оно сохранит лишь механические свойства (то есть, брать с собой телефон бессмысленно - работать не будет, а вот молоток вполне). Огнестрельное оружие тоже может подвергаться трансформации, но работать не будет, пока не трансформируется обратно. На 5 уровне Таинства Энергии маг может потратить одно очко Маны и вместо летального урона наносить аггравированный.

Выученное заклинание (Адамантиновая Стрела): Инфернальный Гнев

Дайсы: Выносливость + Запугивание + Энергия

Маги Адамантиновой Стрелы используют это заклинание в бою, нанося огромные повреждения противнику. Маги Мистериума также используют это заклинание в бою, ведь даже если ты не умеешь драться, любой до кого ты дотронешься или кто дотронется до тебя - получит урон.

Фрикционный Нож (Энергия ••••)

Маг увеличивает силу трения, воздействующего на объект и даже простой ветер может наносить серьезный урон.

Практика: Столкновение

Действие: Мгновенное и состязательное; цель совершает бросок Выносливость + Гнозис рефлекторно

Длительность: Кратковременный (один ход)

Вид: Явное

Маназатраты: Нет

Объект получает одно очко летального урона за каждые три метра перемещения (округленных вниз) в ход. По решению Рассказчика, ещё одно дополнительное очко урона может наноситься если дует сильный ветер. Следует учитывать, что если цель не двигается, или сидит в закрытой машине - он не получает урона (если открывает окно, получает половину указанного урона, округленную

вниз). Немагическая броня предоставляет только половину защиты, если тело объекта покрыто не более чем на 95%.

Выученное заклинание (Адамантиновая Стрела): Воздушный Клинок

Дайсы: Интеллект + Оккультизм или Наука + Энергия против Выносливость + Гнозис

Величайшие воины используют любые методы противодействия противнику, а маги Адамантиновой Стрелы известны именно такими воинами. С помощью этого заклинания маги Адамантиновой Стрелы могут уничтожить противника, даже не касаясь его, предоставив ему самому разрушаться. Маги Серебряной Лестницы также уважают это заклинание, которое позволяет уничтожать врагов, даже не касаясь их пальцем.

Левитация (Энергия ••••)

Маг может поднять себя над землей используя силу телекинеза. На этом уровне такие перемещения медленны и требуют постоянной концентрации.

Практика: Структурирование

Действие: Мгновенное

Длительность: Концентрация

Вид: Явное

Маназатраты: Нет

Успехи, полученные при колдовстве этого заклинания позволяют магу взлетать и передвигаться в воздухе в любом нужном магу направлении со скоростью, равной уровню Гнозиса мага +1 за каждый успех. (То есть, если Гнозис мага равен 4, а при броске дайсов получено 2 успеха, то Скорость будет равняться 6). Маг не может удваивать скорость передвижения, как мог бы это сделать с помощью бега на земле. Маг должен поддерживать концентрацию каждый ход мгновенным действием (дополнительные броски не производятся).

При все при этом, маневренность мага оставляет желать лучшего. Он не может быстро менять траекторию движения и мгновенно облетать возникающие препятствия. Кроме того, маг не получает своего параметра Защиты против любых атак, направленных против него. Если маг атакован или чем то очень удивлен, он совершает рефлекторный бросок Решительность + Самообладание чтобы сохранить концентрацию. Если маг не удерживает концентрацию, он падает (см.Падение на стр.268 World of Darkness Rulebook) до тех пор, пока не восстановит концентрацию мгновенным действием в любой из ходов, количество которых равно уровню Тайнства Энергии мага, и если конечно не грохнется о землю (или любую другую поверхность) до этого момента. Для того чтобы успеть восстановить концентрацию, маг должен падать действительно с большой высоты (это исключение из правил концентрации). Также, это заклинание провоцирует немедленное Неверие у любого Спящего свидетеля, что может привести к рассеиванию заклинания.

Выученное заклинание (Стражи Покрова): Воздушная Прогулка

Дайсы: Интеллект + Атлетика + Энергия

Стражи Покрова считают это заклинание весьма полезным, когда нужно добраться туда, откуда их явно не ожидают.

Удар Молнии (Энергия ••••)

Рука мага окутывается разрядами электричества, чтобы в следующее мгновение отправить разряд в цель.

Практика: Разгадывание

Действие: Мгновенное и нацеленное

Длительность: Постоянное

Вид: Явное

Маназатраты: 1 Маны (на выбор, для нанесения аггравированного урона)

Каждый успех наносит одно очко летального урона. С помощью 5 уровня Таинства Энергии можно потратить одну единицу Маны чтобы сделать урон аггравированным (цель может использовать свою Защиту против броска на прицеливание).

Выученное заклинание (Адамантиновая Стрела): Молниевый Разряд

Дайсы: Выносливость + Атлетика + Энергия

Возможно одно из самых эффектных боевых заклинаний. Используется магами Адамантиновой Стрелы для боя и шоу. Маги Свободного Совета используют свой вариант этого заклинания (Интеллект + Атлетика + Энергия).

Преобразование Энергии (Энергия ••••)

Маг может преобразовывать энергию: звук в свет или тепло, электричество в звук или огонь в электричество в любой комбинации этих энергий.

Практика: Структурирование

Действие: Мгновенное

Длительность: Продолжительное (одна сцена)

Вид: Явное

Маназатраты: Нет

К примеру, электричество может быть преобразовано в звук. (Так же, как и в заклинании "Мастерство в Звук", однако может понадобится проверка определенного Навыка, если нужно будет воспроизвести определенный звук. Так, маг может без особого труда воспроизвести человеческий крик или выстрел из пистолета, однако весьма сложно воспроизвести крик определенного человека или выстрел, характерный только для определенной марке пистолетов). Свет может быть преобразован в тепло, то есть, ярко освещенная комната может стать абсолютно темной очень-очень горячей. Преобразовывается существующий на момент колдовства уровень целевой энергии, он не может быть увеличен или уменьшен, если не используются другие заклинания. Используйте нижеприведенную таблицу для общих правил преобразования энергии:

ТАБЛИЦА

Эффективность Свет Звук Тепло* Электричество Огонь

1 Фонарик Обычный разговор Комнатная температура (22,2) Автомобильный аккумулятор
Зажигалка

2 75-ватная лампа Крик Температура тела (36,6) Настенная розетка Факел

3 Фары автомобиля Электрогитара Убийство бактерий (71,1) Электрозабор Костер

4 Проектор Выстрел Точка кипения (100) Распределительный щит Большой огонь

5 Проектор на стадионе Завод Горение книги (232,8) Основная электромагистраль Пожар

*По Цельсию

Напоминание: Солнечный свет невозможно преобразовать (также как нельзя преобразовать любую другую энергию в солнечный свет) на этом уровне.

Выученное заклинание (Свободный Совет): Электромагнитный Спектр

Дайсы: Интеллект + Оккультизм или Наука + Энергия

Использую передовые научные теории, маги Свободного Совета используют это заклинание для преобразования одних типов энергий в другие. Стражи Покрова используют свой вариант этого заклинания (Сообразительность + Оккультизм или Наука + Энергия) когда это необходимо для выполнения их задач.

Невидимая Рука (Энергия ••••)

Маг может телекинетически поднять живое существо удаленно.

Практика: Плетение

Действие: Мгновенное и состязательное; цель совершает бросок дайсов Самообладание + Гнозис рефлекторно

Длительность: Концентрация

Вид: Явное

Маназатраты: 1 Маны

Один успех поднимает цель в воздух. Сила заклинания равняется количеству полученных при колдовстве успехов. Маг может перемещать живое существо в воздухе в ход со скоростью равной Гнозису мага + любое количество успехов, потраченных именно на скорость перемещения. Цель не может быть передвинута туда, куда не видит маг (если конечно не использовать 2 уровень магии Пространства). Каждый ход цель может пытаться вырваться из этого телекинетического захвата. Это совершается мгновенным действием с помощью броска Сила + Атлетика или Рукопашный Бой - Сила заклинания.

На 5 уровне Таинства Энергии, это заклинание получает Длительность по умолчанию, равную Одной сцене, что означает, если заклинатель перестал непосредственно управлять заклинанием, цель не падает, а просто висит в воздухе до конца сцены (или пока не освободится, так как она все равно может совершать попытки освобождения из телекинетического захвата, невзирая на наличие или отсутствие контроля).

Выученное заклинание (Адамантиновая Стрела): Непреклонная Хватка

Дайсы: Сообразительность + Рукопашный бой + Энергия против Самообладание + Гнозис

Маги Адамантиновой Стрелы часто используют это заклинание чтобы остановить противников и оставить их на одном месте или чтобы поднять их повыше и потом сбросить вниз. В этом действии мало чести, но это эффективно, а потому используется многими.

•••• Мастер Энергии

Я обуздал ярость бури и землетрясения, заставив их служить мне. Я командую железной хваткой гравитации. Я поднимаюсь в небо как бог и останавливаю пули в воздухе.

Неблагоприятная Погода (Энергия •••••)

Маг создает серьезные погодные катаклизмы, такие как цунами и муссоны.

Практика: Созидание

Действие: Мгновенное

Длительность: Продолжительное (для штормов, муссонов, цунами или подобных длительных катаклизмов; одна сцена) или кратковременное (для торнадо или других кратковременных катаклизмов; один ход).

Вид: Явное

Маназатраты: Нет

Чтобы создать торнадо на Западе Америки летом, может быть наложен штраф -1 (в зависимости от текущих погодных условий). То же самое действие на Аляске уже будет иметь штраф -5 не зависимо от текущих погодных условий. Это же верно и по отношению к любым другим создаваемым природным катаклизмам. Чем больше вероятность что катаклизм и так тут произойдет, тем меньше штраф и наоборот. Эффекты, которые длятся долгое время требуют около 5 минут после окончания колдовства заклинания, прежде чем они начнут действовать. Краткосрочные эффекты создаются мгновенно и также мгновенно исчезают. Все эффекты, как долговременные, так и краткосрочные действуют только до конца Длительности заклинания, после чего исчезают.

Выученное заклинание (Стражи Покрова): Очистить Улицы

Дайсы: Решительность + Запугивание + Энергия

Когда стоит выбор между небольшой паникой, вызванной ураганными ветрами и раскрытием тайн Пробужденных, Стражи покровы однозначно выбирают панику. Естественно, это заклинание также можно использовать и исключительно в разрушительных целях, чем увлекаются маги Серебряной Лестницы.

Даровать Всплеск Скорости (Энергия •••••)

То же что и заклинание "Всплеск Скорости" однако накладывается на других.

Практика: Структурирование

Действие: Мгновенное

Длительность: Продолжительное (одна сцена)

Вид: Явное

Маназатраты: 1 Маны в ход

Цель заклинания (не заклинатель) может потратить одно очко Маны и получить все преимущества этого заклинания на один ход, как и было описано в заклинании "Всплеск Скорости". Если у цели нет Маны - она не сможет получить преимуществ от этого заклинания.

Выученное заклинание (Серебряная Лестница): Вспышка

Дайсы: Манипулирование + Атлетика + Энергия

Маги Серебряной Лестницы используют это заклинание чтобы помочь своим охранникам догнать или перехватить противника.

Даровать Левитацию (Энергия •••••)

То же что и заклинание "Левитации", но применяется на других. Цель заклинания должна поддерживать концентрацию чтобы левитировать. Кроме того, целью заклинания может быть только существо, которое согласно на это. Существа которые не хотят левитировать могут быть подняты в воздух с помощью заклинания "Невидимая Рука"

Практика: Созидание

Действие: Мгновенное

Длительность: Концентрация

Вид: Явное

Маназатраты: 1 Маны

Цель заклинания (не заклинатель) должна поддерживать концентрацию на заклинании, чтобы поддерживать само заклинание левитации. Остальные правила описаны в заклинании "Левитация".

Выученное заклинание (Мистериум): Диск Левитации

Дайсы: Интеллект + Окультизм или Наука + Энергия

Мгновенное колдовство этого заклинания спасло жизнь не одному члену Мистериума. Адамантиновые стрелы также используют свой вариант этого заклинания (Сообразительность + Окультизм + Энергия) чтобы позволить своим союзникам избежать вражеской атаки или атаковать противника с неожиданной стороны.

Полная Невидимость (Энергия •••••)

Маг может полностью стать невидимым, также как с помощью заклинания Таинства Энергии 3 уровня "Личная Невидимость", однако в этом заклинании магу больше не требуется поддерживать концентрацию чтобы оставаться невидимым.

Практика: Скрытие

Действие: Мгновенное

Длительность: Продолжительное (одна сцена)

Вид: Явное

Маназатраты: 1 Маны

Одного успеха достаточно для того, чтобы маг стал невидимым. Все последующие успехи позволяют магу сопротивляться против попыток обнаружить его в невидимом состоянии с помощью магии или других сверхъестественных способностей (сравниваются Эффективности заклинаний).

Кроме того, маг теперь может быстро перемещаться (в отличии от "Личной Невидимости") и может использовать свою Защиту против атак, направленных на него (если мага все таки увидели каким-либо образом). Маг не может совершать Рукопашные атаки или атаки Холодным оружием, или бегать или нырнуть в укрытие, не раскрывая своего местоположения.

Если маг все таки совершает такие действия, он становится видимым как размытая фигура или преломление света, позволяя целится в него (со штрафом -1) в том раунде, в каком совершаются эти действия.

Выученное заклинание (Стражи Покрова): Плащ Света

Дайсы: Сообразительность + Скрытность + Энергия

Для Стражей Покрова - это заклинание самое главное в их деятельности. Используется чуть чаще чем всегда.

Контроль Гравитации (Энергия •••••)

Маг изменяет направления гравитации по собственному желанию, заставляя вещи или существ падать в стороны или вообще вверх, как если бы мир наклонился или перевернулся.

Практика: Созидание

Действие: Мгновенное

Длительность: Кратковременный (один ход)

Вид: Явное

Маназатраты: Нет

Один успех воздействует на гравитацию в радиусе одного метра. Дополнительные успехи повышают зону воздействия заклинания:

ТАБЛИЦА

Успехи Зона воздействия

2 успеха 2-м радиус

3 успеха 4-м радиус

4 успеха 8-м радиус

5 успехов 16-м радиус

Все параметры падения, не взирая на его явно не природную силу остаются такими же, как описано в "Падении" в World of Darkness Rulebook.

Существо, которое падает вверх, испытывает все те же ощущения, как если бы падало просто с высоты вниз в обычном состоянии. После того как существо вылетает за радиус действия заклинания вверх, на него начинает действовать нормальная гравитация и оно снова падает вниз, и как только опять входит в зону действия заклинания "Контроль Гравитации" опять взлетает вверх и так до тех пор, пока не Длительность заклинание не закончится.

Выученное заклинание (Мистериум): Перевернутые Ожидания

Дайсы: Интеллект + Оккультизм или Наука + Энергия

С помощью этого заклинания маги Мистериума могут добраться до мест, в которые не могут попасть обычным путем (или отправить своих коллег). Маги Адамантиновых Стрел также используют собственный вариант этого заклинания (Самообладание + Оккультизм + Энергия) чтобы получить преимущества в бою.

Создать Солнечный Свет (Энергия •••••)

Маг создает солнечный свет. Он не обращает ночь в день, он просто создает миниатюрное солнышко, которое излучает настоящий солнечный свет.

Практика: Созидание

Действие: Мгновенное

Длительность: Продолжительное (одна сцена)

Вид: Явное

Маназатраты: 1 Маны

Количество полученных при колдовстве успехов определяет область воздействия солнечного света. Окружающие области, не попавшие в область воздействия также могут быть частично освещены отголосками солнечного света.

ТАБЛИЦА

Успехи Зона воздействия

2 успеха 2-м радиус

3 успеха 4-м радиус

4 успеха 8-м радиус

5 успехов 16-м радиус

Нет нужды уточнять, что это заклинание особенно опасно вампирами. В радиусе действия заклинания созданный солнечный свет считается как "прямой" (3 очка агgravированного урона в ход). Вне радиуса воздействия заклинания (в зоне которая не превышает вдвое зону изначального воздействия заклинания), солнечный свет считается как "тусклый" (одно очко агgravированного урона в ход).

Выученное заклинание (Серебряная Лестница): Призвать Рассвет

Дайсы: Интеллект + Оккультизм или Наука + Энергия

Некоторые существа не подвержены ударам или холодному оружию, зато отлично умирают от простого солнечного света. Многие маги разных Орденов используют это заклинание для различных целей, от простого освещения, до помощи в бою против вампиров и подобных существ. Некоторые же с помощью этой магии выращивают в своих лаборатории подопытные растения, которые нуждаются в настоящем, а не электрическом освещении.

Землетрясение (Энергия •••••)

С помощью этого заклинания маг может создать локальное землетрясение манипулируя напряжением сил земной коры.

Практика: Разрушение

Действие: Мгновенное

Длительность: Кратковременный (один ход)

Вид: Явное

Маназатраты: Нет

Это заклинание наносит урон таким структурам как постройки в зоне своего воздействия (Пятиметровый радиус за один успех) равный количеству полученных успехов. Успешный бросок дайсов Ловкость + Атлетика - количество успехов в заклинании требуется совершить живым существам чтобы остаться стоять.

В редких случаях, живые существа в области землетрясения (особенно те, которые не устояли на ногах) могут получить два очка тупого урона (по решению Рассказчика). В конце концов, если существо находится в доме, который рушиться под воздействием этого заклинания, то урон может быть и больше, но в данном варианте каждый конкретный случай рассматривается отдельно.

ТАБЛИЦА

Успехи Зона воздействия

2 успеха 10 метров

3 успеха 20 метров

4 успеха 40 метров

5 успехов 80 метров

Выученное заклинание (Адамантиновая Стрела): Небесный Кулак

Дайсы: Решительность + Атлетика + Энергия

Даже Земля сама по себе может быть оружие в руках магов Адамантиновой Стрелы. При использовании этого заклинания даже поверхность на которой стоит противник больше не является безопасной. Стражи Покрова используют свой вариант этого заклинания (Манипулирование + Атлетика + Энергия), чтобы с помощью землетрясений скрывать следы странных событий, которые могли в бы в любом другом случае рано или поздно вылезти наружу.

Электромагнитный Импульс (Энергия •••••)

Маг создает ЭМИ который уничтожает электронные устройства.

Практика: Разрушение

Действие: Мгновенное

Длительность: Постоянное

Вид: Явное

Маназатраты: Нет

Один успех уничтожает все электронные предметы в радиусе действия заклинания (уничтожается Структура электронных компонентов). Следует учитывать, что некоторые электроприборы, особенно военного назначения защищены от ЭМИ. Один успех создает зону воздействия равную радиусу 1 метр. Дополнительные успехи увеличивают зону воздействия:

ТАБЛИЦА

Успехи Зона воздействия

2 успеха 2-м радиус

3 успеха 4-м радиус

4 успеха 8-м радиус

5 успехов 16-м радиус

Эффект заклинания носит постоянных характер, однако электроприборы можно отремонтировать.

Выученное заклинание (Свободный Совет): Короткое Замыкание

Дайсы: Решительность + Наука + Энергия

Маги Свободного Совета прекрасно понимают что люди в наше время очень зависимы от электроприборов. С помощью этого заклинания можно мгновенно ввести большое количество людей в состояние паники, когда все их электронные прибамбасы одновременно перестанут работать.

Уничтожить Радиацию (Энергия •••••)

Маг уничтожает источник радиации в зоне воздействия.

Практика: Разрушение

Действие: Мгновенное

Длительность: Постоянное

Вид: Явное

Маназатраты: Нет

В зависимости от интенсивности излучения источника, на бросок могут налагаться штрафы. Небольшое количество урана скорее всего не будет налагать никаких штрафов, а вот радиоактивный стержень из действующей АЭС наложит штраф -3.

Просто успех уничтожает радиацию в радиусе 1 метра. Дополнительные успехи увеличивают этот радиус.

ТАБЛИЦА

Успехи Зона воздействия

2 успеха 2-м радиус

3 успеха 4-м радиус

4 успеха 8-м радиус

5 успехов 16-м радиус

Эффект постоянный.

Выученное заклинание (Свободный Совет): Очищение

Дайсы: Решительность + Наука + Энергия

Не взирая на то, что ситуации в которых это заклинание может понадобится весьма редки (к счастью), маги Свободного Совета просто не могли оставить такую энергию как радиация без внимания.

Полет (Энергия •••••)

Маг получает способность летать. Это продвинутый вариант заклинания "Левитация" Маневренность мага повышена и он больше не обязан постоянно поддерживать концентрацию чтобы не грохнуться вниз.

Практика: Созидание

Действие: Мгновенное

Длительность: Продолжительное (одна сцена)

Вид: Явное

Маназатраты: 1 Маны

Успехи позволяют магу летать и перемещаться в любом нужном ему направлении со Скоростью равной Гнозису мага +1 за каждый полученный при броске успех (при этом маг не может удвоить скорость как это можно сделать при беге по земле). Рефлекторный бросок Ловкость + Атлетика совершается чтобы уклониться от препятствий и маг получает свой обычный параметр Защиты против атак направленных на него. Если маг оглушен, потерял сознание или ещё что либо подобное маг начинает медленно спускаться и больше не контролирует свой полет.

Он не падает в прямом смысле этого слова, а просто парит, медленно снижаясь со скоростью равной Размеру мага и когда достигнет поверхности не получит повреждений. Однако если Длительность заклинания оканчивается до того как маг достиг земли, он просто падает вниз, как любой, кого бы скинули с такой же высоты и получает все те же повреждения, как если бы маг просто упал с той же высоты. Это заклинание также мгновенно вызывает Неверие у Спящих, что ведет в мгновенной попытке рассеивания заклинания.

Выученное заклинание (Мистериум): Ведьмина Метла

Дайсы: Ловкость + Атлетика + Энергия

Это заклинание используются теми магами Мистериума, которые считают что риск упасть с небес меньше, чем риск нарваться на неприятности на земле. В чем то они правы. Маги Адамантиновых Стрел используют это заклинание чтобы получить преимущество в бою.

Увеличить Гравитацию (Энергия •••••)

Это заклинание увеличивает гравитацию.

Практика: Созидание

Действие: Мгновенное

Длительность: Продолжительное (одна сцена)

Вид: Явное

Маназатраты: Нет

Один успех дает гравитации Силу 1 и воздействует на зону равную 5 квадратных метров. Дополнительные успехи могут быть распределены между Силой гравитации и зоной воздействия. Каждое очко Силы гравитации снижает Скорость всего что входит в зону воздействия заклинания на 3 пункта. Также, те кто находится в зоне воздействия заклинания получают штраф -1 за каждую Силу заклинания ко всем проверкам прыжков. Кроме того, если Сила гравитации превышает Силу существа, находящегося в зоне воздействия заклинания, оно получает штраф -1 за каждую единицу Силы заклинания превышающую Силу существа ко всем физическим действиям.

Летающие существа, включая тех кто летает с помощью Таинства Энергии или любым другим магическим способом вынуждены совершать каждый ход бросок Сила + Атлетика. Если их постигает неудача, они начинают падать на землю со скоростью, равной Силе заклинания.

ТАБЛИЦА

Успехи Зона воздействия

2 успеха 10 м.куб.

3 успеха 20 м.куб.

4 успеха 40 м.куб.

5 успехов 80 м.куб.

Выученное заклинание (Стражи Покрова): Замедлить Добычу

Дайсы: Решительность + Оккультизм или Наука + Энергия

Существа, попавшие под воздействие этого заклинания обнаруживают, что любые физические действия для них стали намного сложнее. Именно по этому это заклинание так любят Стражи Покрова. Ведь теперь не надо гоняться за шустрой целью, нужно просто подойти и взять. Маги Серебряной Лестницы также используют свой вариант этого заклинания (Внушительность + Наука + Энергия).

Убрать Гравитацию (Энергия •••••)

Это заклинание уменьшает гравитацию.

Практика: Разрушение

Действие: Мгновенное

Длительность: Продолжительное (одна сцена)

Вид: Явное

Маназатраты: Нет

Один успех уменьшает гравитацию в зоне равной 5 метров кубических. Полученные при колдовстве успехи разделяются на Эффективность гравитации и зоной воздействия. Каждое очко Эффективности дает +1 к скорости всем, кто попадает в зону воздействия. Следует учитывать, что такая внезапная легкость перемещения может очень сильно удивить существо, если оно не было предупреждено о такой возможности заранее. Если скорость предоставляемая этим заклинанием увеличивает Скорость существа на +5, то существо вынужденно совершить рефлекторный бросок Ловкость + Атлетика чтобы контролировать свой внезапный прыжок. Также, каждое очко Эффективности заклинания удваивает дистанцию прыжка существа в зоне воздействия.

К примеру, под воздействием этого заклинания с Эффективностью 1, персонаж прыгает на 0,6 метра в высоту и на 1,2 метра в длину с места.

Летающие существа, включая тех кто летает с помощью магии получают +1 к своей Скорости вертикального взлета.

ТАБЛИЦА

Успехи Зона воздействия

2 успеха 10 м.куб.

3 успеха 20 м.куб.

4 успеха 40 м.куб.

5 успехов 80 м.куб.

Выученное заклинание (Мистериум): Лунная Походка

Дайсы: Интеллект + Оккультизм или Наука + Энергия

Особенность этого заклинания такова, что оно используется для различных целей в различных условиях. К примеру, маги Адамантиновых Стрел используют его чтобы как можно быстрее добраться до противника даже по пересеченной местности.

Радияция (Энергия •••••)

Маг заражает область воздействия смертельной радиацией.

Практика: Разрушение

Действие: Мгновенное

Длительность: Продолжительное (одна сцена)

Вид: Явное

Маназатраты: Нет

Полученные при колдовстве успехи определяют область воздействия заклинания. Все что находится вне области воздействия не подвергается облучению.

ТАБЛИЦА

Успехи Зона воздействия

1 успех 1-м радиуса

2 успеха 2-м радиуса

3 успеха 4-м радиуса

4 успеха 8-м радиуса

5 успехов 16-м радиуса

Живые существа не могут безболезненно находиться в зоне радиации. За каждые 30 минут времени нахождения в зоне воздействия радиации существо облучается, повышая Эффективность радиации на 1. После того как этот показатель превысит Выносливость существа, оно почувствует себя отравленным.

1 очко: Слабость. -1 ко всем броскам на физические действия.

2 очка: Тошнота. Если существо двигается более чем с половиной своей скорости на этом ходу, оно совершает рефлекторный бросок Выносливость + Самообладание чтобы не вырвать на этом ходу. Пока существо рвет, оно не может совершать никаких других действий, однако все равно может использовать свою Защиту.

3 очка: Кровотечение. Существо получает одно очко тупого урона. Этот урон невозможно вылечить до тех пор, пока существо остается облученным. Кроме того, более долговременные эффекты, типа рака могут возникнуть в будущем.

4 очка: Ожоги кожи. Существо получает одно очко тупого урона на этом ходу и за каждые последующие 10 минут которые существо продолжает подвергаться облучению. Этот урон невозможно исцелить пока существо облучено.

5 очков: Обморок. Существо совершает рефлекторный бросок Выносливость + Решительность чтобы не упасть в обморок на количество минут, равное всему урону от радиации, который получило существа. Любой урон от излучения все ещё продолжает наносится во время того, как цель лежит в обмороке. Как только цель пришла в себя, она вынужденна каждый ход повторять такой бросок, иначе опять упадет в обморок. Урон продолжает наносится до тех пор, пока существо не умрет от агgravированного урона.

Выученное заклинание (Адамантиновая Стрела): Дверь в Ад

Дайсы: Выносливость + Окультизм или Наука + Энергия

Даже самые жестокие члены Адамантиновой Стрелы считают что использование этого заклинания как минимум не этично. Тем не мене более практичные их товарищи считают что оно того стоит. Маги Свободного Совета также используют это заклинание в ходе своих экспериментов.

Мастерство Скорости (Энергия •••••)

Маг может полностью контролировать скорость объекта или даже живого существа. Маг может даже останавливать пули в воздухе.

Практика: Созидание или Разрушение

Действие: Мгновенное и состязательное; цель совершает бросок дайсов Самообладание + Гнозис рефлекторно

Длительность: Постоянное (

против снарядов) или кратковременное (против существ и объектов)

Вид: Явное

Маназатраты: Нет

Не взирая на то, что это мгновенное заклинание, маг может колдовать его в любой момент раунда, даже если не его ход, однако в таком случае, следующий момент, когда должен был ходить маг он пропускает.

Это заклинание работает также как и "Контроль Скорости" кроме того что маг теперь может колдовать его на живых существ или даже части объектов (такие как колесо грузовика). Когда заклинание применяется на живых существ, его показатели скорости уменьшаются на половину или удваиваются за каждый успех заклинание, однако существу непривычно такое перемещение и оно вынужденно совершать каждый ход рефлекторный бросок Ловкость + Атлетика или существо получит эффект нокдауна.

Скорость существа изменяется на время действия этого заклинания (по умолчанию на один ход). В случае со снарядами, одного успеха обычно достаточно чтобы остановить снаряд на пол пути между местом выстрела и целью (или в любом другом месте ближе к заклинателю, по его желанию). Дополнительные успехи позволяют остановить снаряд все ближе и ближе к точке выстрела а исключительный успех позволяет остановить снаряд прямо в дуле. К примеру, с двумя успехами, пуля останавливается после преодоления четверти пути и так далее (один успех - половина пути, 2 - четверть, 3 - одна восьмая и т.п.).

Маг может воздействовать сразу на несколько снарядов, добавляя дополнительные факторы Целей (см.Цель на стр._____).

Следует помнить, что если остановке подлежат сразу несколько снарядов, но все они вылетели из одного и того же ствола (автоматическая очередь), используйте следующие факторы Цели:

ТАБЛИЦА

Очередь Штраф дайсов

Короткая очередь -2

Средняя очередь -4

Длинная очередь -6

Выученное заклинание (Серебряная Лестница): Контроль Движения

Дайсы: Решительность + Атлетика + Энергия

Благодаря этому заклинанию маги Серебряной Лестницы не то чтобы пуленепробиваемые, но очень к этому близки.

Внимание! Этот перевод, возможно, ещё не готов.

Его статус: перевод редактируется

Переведено на Нотабеноиде

<http://notabenoid.com/book/52880/229542>

Переводчики: volaslav